

276 PAGES - 4 CD

Recevez gratuitement en cédérom de jeu INFOGRAMMES
grâce à Infonie & Internet (voir page 13)

GÉNÉRATION 4

GEN4

Le meilleur des

jeux PC

N°104 - Novembre 1997 - 49 F

EXCLUSIF

TOMB RAIDER 2

*La démo jouable
La preview*

LBA2

La soluce

CONCOURS CREATIVE LABS

*Gagnez plus de
30 000 francs
de périphériques*

*PC DVD, kits DVD,
Web cam, cartes son,
enceintes...*



EXCLUSIF **AGE OF
EMPIRES**

*Le test et la démo
jouable du hit
de Microsoft*

JEDI KNIGHT

*Le meilleur
quake-like et
tout l'univers
de Star Wars*

Et aussi...

Screamer Rally

Quake 2

Incubation

Gettysburg

Fighting Force

G-Police

Canada : 10,80 \$CAN • Suisse : 19,80 FCH • DDKW/TDM 29 FF •
Luxembourg : 24,60 FLUX • Portugal : 19,00 Pts Cont.

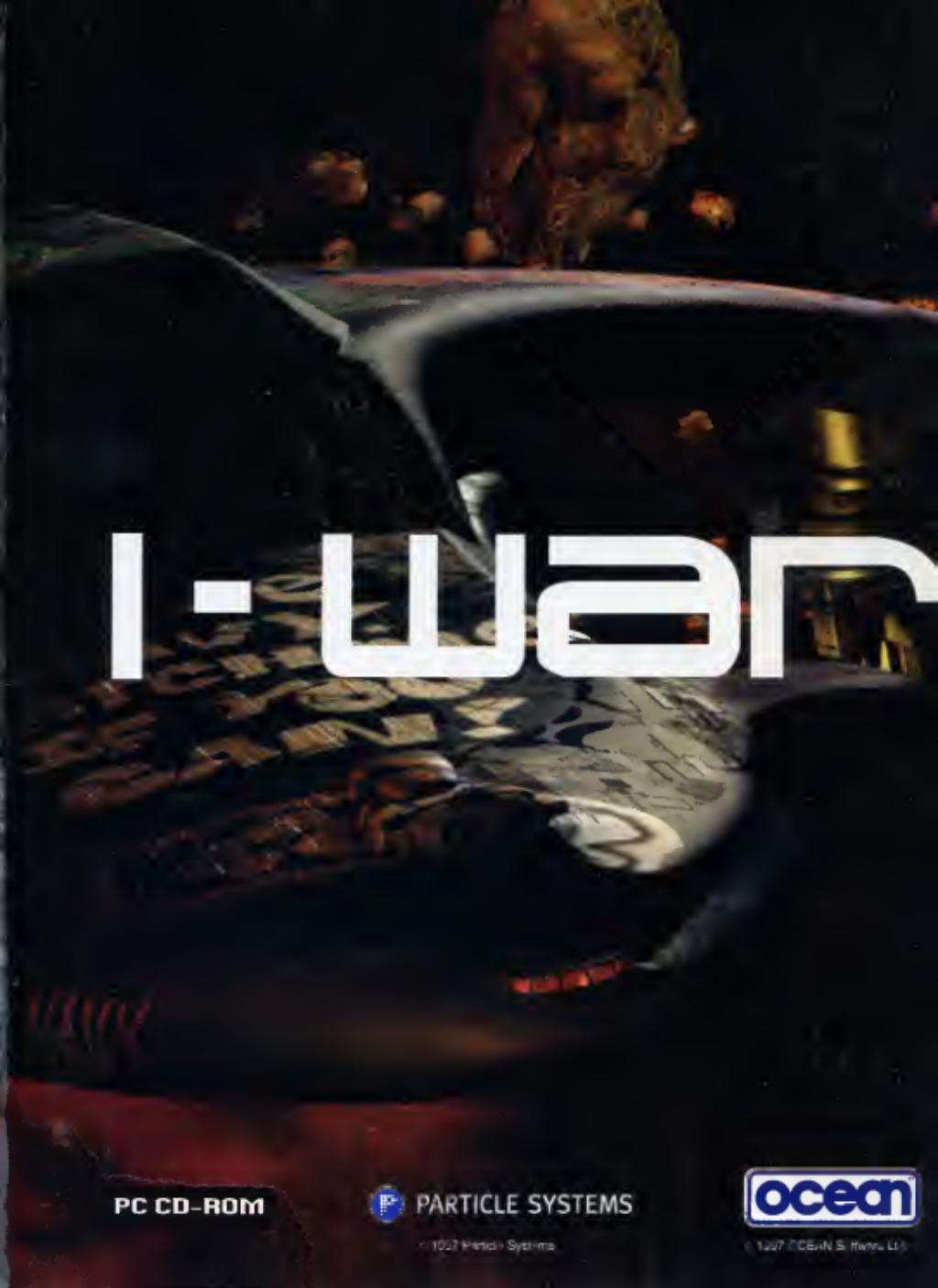
L 9825 - 104 - 49,00 F



DÉCOUVREZ
LE
FUTUR



Les images présentées ici ne résultent pas de l'utilisation d'une carte accélératrice 3D



I-WAR

PC CD-ROM



PARTICLE SYSTEMS

© 1997 Particle Systems

ocean

© 1997 OCEAN Software Ltd.

LORDS OF MAGIC



8 zones fantastiques

B ailleurs le Nécessuaire domine sur le planisphère d'Uruk, semant la mort et la destruction. L'empêcheur fait son règne dans un royaume froid au rythme de la mort. Lords of Magic, successeur du célèbre Lords of the Realm II, vous plonge dans un monde fantastique de voleurs, sorciers, loups et bûcherons où le force de la mort et des révoltes émaillent les quaissons de la haine et de la violence qui va éclater pour le compte d'Uruk.

Univers à deux échelles, à trois jusqu'à 8 joueurs peuvent s'allier ou se battre sur réseau local ou par Internet ou par tour seul à la croisée d'Uruk, que vous formez en Maître des Terres ou également de l'Alliance ou Tute. Les autres 7 mondes fantastiques vous permettront de faire partie de la dernière alliance survivante. Vous pourrez également créer 4 créatures différentes (elfes, vauriens, vampires, amazones) pour mener votre guerre. Pour accéder à la vie des démons d'Uruk il vous faut dégainer plus de 150 armes différentes et de nombreux items magiques. Puisque le jeu offre de jeu multi-joueurs de 1 à 8 joueurs, Lords of Magic prolongera vos envies de jeu sans par jour et continue en temps réel dans un univers de jeu de rôle.



environ 10 / Win 95
sortie décembre 97

www.sierraf.com



S I E R R A

© 1997 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Microsoft and the Microsoft logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other marks and names are property of their respective owners.



abattez dans les cryptes, descendez et explorez les terrains que vous découvrirez tout long de votre exploration du monde d'Uruk.

Uruk : Terre





Choisissez l'une des 8 cités pour fonder la capitale de votre empire.



Jeux de rôle à la magie, les succès échangent de la magie pour le plaisir magique des jeux.

des rois sorciers

au fond du leur terrains, vos sorciers y ont pu déposer des milliers de pierres pour empêcher les soldats de croire que tout est finis.



vous affronterez les forces d'Estallorff, zoomez en et engagez-vous dans un combat en temps réel.



Sommaire

104



Age of Empires

Microsoft prouve qu'il sait faire autre chose que des systèmes d'exploitation en page 152.

CD-Rom

P. 12

La rubrique CD a gagné quelques pages ce mois-ci. Il fallait se mettre ça pour nous réservé le contenu de nos... CD-ROMS !

Courrier

P. 24

Le Régard retrouve ses trois pages mensuelles pour assurer avec sa délicatesse toute la partie des réponses aux questions qui perturbent.

News

P. 32

Petites, grosses ou moyennes, les News se sont vendu que du bien.

Hors-sujet

P. 80

Zutut, que ferait-on sans cette rubrique, sinon jouer hésitant toute la journée ?

Multiplayer

P. 86

Les expériences libertaire nées couches sur le papier ont quelque chose d'étrange... fait. Certaines de Fred.

Reportages

P. 108

Films

p. 108

Vidéos

p. 122

Tests

P. 148

Age of Empires

p. 152

Jeet Knight

p. 170

Instinctus

p. 186

Gothysberg

p. 194

Joint Strike Fighter

p. 206

Starfest Academy

p. 218

Rapido in Russia

p. 224

Overboard !

p. 228

Orion

p. 234

Alpha Range : Mission N.A.E.

p. 236

Verdict

p. 243

Desordre

p. 242

Fox Imperia 2

p. 244

Edu Culture

p. 246

Guy Fawkes Manager en

p. 250

NHL 98

p. 254

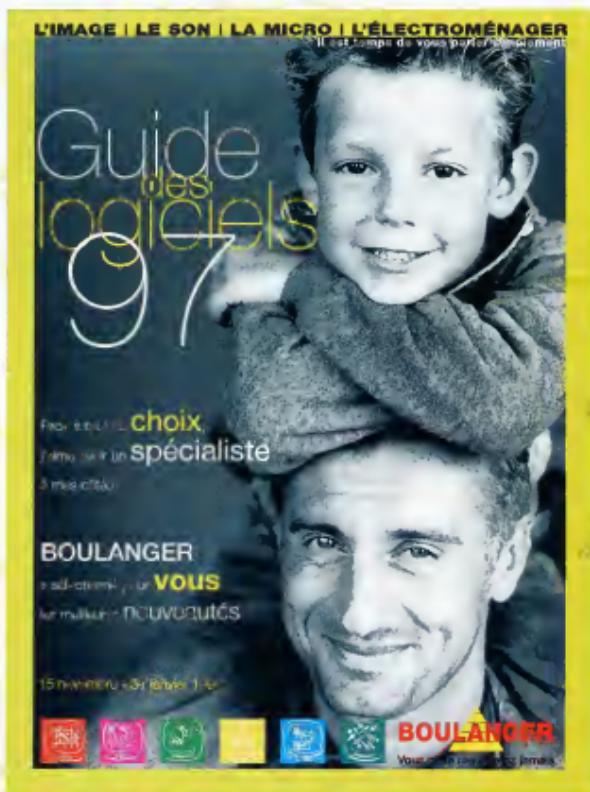
Test Hard

P. 242

Carte 3D, violet et processor... Du hard peut-être, mais plus laid que fabrique.

Il est temps de VOUS parler

simplement



Sortie le 15 novembre 1997

Guide des logiciels

dans tous les magasins

Boulanger



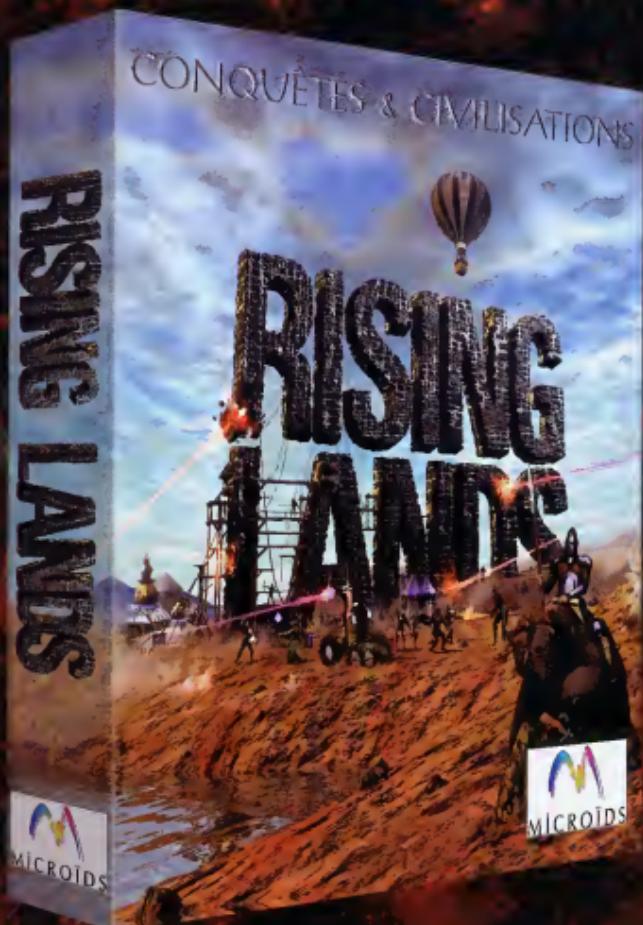
RISING



LANDS...



VOUS ALLEZ
ENFIN POUVOIR
REFAIRE LE MONDE.



DÉSORMAIS COMBATTRE NE SUFFIT PLUS...

Il y a plusieurs centaines d'années... Notre planète fut dévastée par un gigantesque cataclysme. Toute civilisation disparut.

A la tête de vos colons et de vos hommes d'armes, vous devrez établir un campement qui sera la génèse d'une Société Nouvelle. Vivez une fantastique épopee à travers plusieurs dizaines de missions et devenez le Maître des Terres Naissantes

PLUS INTELLIGENT

- Villes, armées, légions, embuscades, tribus... tous ces éléments font le danger viennent.
- Choisissez votre stratégie de jeu : soit Wargame, soit Simulation.
- Étendez l'ordre que vous voulez.



PLUS DE REALISME

PLUS ORIGINAL

- Misez un Monde Nouveau en vous appuyant sur 4 types différents d'agriculture/Fabrication/Minéral/Genie Civil (Feu/Soil/Mines).
- Assurez votre développement en utilisant l'Economie et la Politique.
- Garez l'exécution de vos unités.
- Négociez des alliances.
- Recrutez des unités régionales.



PLUS BEAU

- Timbre extraordinaire, les graphismes.
- SWA à l'humour satirique.
- Des images de scènes cinématographiques.



PLUS VASTE

SEUL OU A PLUSIEURS

- Commandez plus de 20 unités et bâtiments.
- Découvrez plus de 70 inventaires.
- Apprenez les 6 types d'armes et utilisez-les au cours des 30 missions proposées (dont 5 en mode multijoueurs).
- Partagez votre passion en ligne (jusqu'à 4 joueurs).



PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

Histoire exclusive à Microïds



MICROÏDS Tel : (33) 51 46 01 54 01
<http://www.microids.com>



le ed-rom

Il y a quelques années, Gendt était accompagné d'une disquette avec une seule et unique démo. Dix ans après, nous ne vous proposons pas moins de quatre CD-Rom avec près de quarante démos jouables... non-trouvez ! À quand Gendt et son DVD-Rom mensuel ?

Déposez le CD-Rom Gen4 dans votre lecteur puis, après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Windows 95 (parce que c'est plus beau), lancez **Gen4.exe** à la racine du CD-Rom... c'est parti ! Cliquez ensuite sur Suite et Retour pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD : patchs, démos, liste des éditeurs (adresses/sites Internet des développeurs et des distributeurs). Pour les patches et démos, il vous suffit de cliquer par-ci, par-là pour lancer directement leur installation. Précision. Importante : quand un utilitaire vous manque (Video for Windows, Motion Pixels, etc.), n'oubliez pas de l'installez à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose.

Effectuez les mêmes opérations pour les CD Rom Ubi Soft et Eidos mais en lançant respectivement Ubi.exe et Eidos.exe (ou Go bat pour les jeux Dos) pour accéder à l'interface. Quant au CD Virgin Interactive, son fonctionnement est expliqué directement sur la jaquette.

Dernier point, il arrive que des messages d'erreurs apparaissent lors de l'installation de certaines démos. La plupart du temps, il suffit de les ignorer, mais si cela ne fonctionnait toujours pas, allez directement dans le répertoire de la démo (sur le CD-Rom) puis lancez Setup.exe pour les jeux Windows ou Install.exe pour les jeux Dos... ça marche ! ■

Ca ne marche pas ?

Si un CD-Rom ne fonctionne pas, n'oubliez pas de le retourner mais téléphenez d'abord au 01 49 88 67 76 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.



3

INFONIE
net + ...

Um einen gezielten und kontinuierlichen Anschluss an interne
und externe Märkte.

James P. Kornacki —
University of Wisconsin-Madison. Dr. Kornacki
teaches environmental science at the University of Wisconsin-Madison.
He is a member of the American Geophysical Union, the
American Association for the Advancement of Science, the
American Meteorological Society, and the National
Council for Science Communication.

Principles:

Was hat mir gemacht?
„Ich kann es nicht mehr ertragen, dass du mich so behandelst.“
„Ich kann es nicht mehr ertragen, dass du mich so behandelst.“
„Ich kann es nicht mehr ertragen, dass du mich so behandelst.“
„Ich kann es nicht mehr ertragen, dass du mich so behandelst.“
„Ich kann es nicht mehr ertragen, dass du mich so behandelst.“

Bacharach
Wolfgang, 1930-: American composer, pianist, conductor and record producer, b. Vienna, Austria; son of Alexander Bacharach.
Lectures, performances, recordings, etc.
See also *Wolfgang Amadeus Mozart*.

Home Venues:
- 100% wind
- 100% solar
- 100% green energy
- 100% electric vehicles
- 100% sustainable
- 100% zero waste
- 100% carbon neutral
- 100% water recycling
- 100% energy efficiency
- 100% waste reduction

www.kunstverein-koeln.de

GEN^{ERATION} 4 et INFONIE vous offrent un cédérom* complet Infogrammes !

Pour le recevoir,
connectez-vous vite
à INFONIE à l'aide
du cédérom en couverture
de votre magazine.



Comment recevoir votre cédérom Infogrammes



- 1 Une fois votre connexion établie, entrez sur Infonie et cliquez tout simplement sur le programme la Boutique.



- 2 Une fois que vous êtes dans le programme la Boutique, sélectionnez la rubrique Loisirs.



- 3 Une fois que vous êtes dans la rubrique Loisirs, sélectionnez Infogrammes puis Votre cadeau de bienvenue pour choisir parmi une sélection de cédéroms celui que vous souhaitez recevoir.



*Cédérom « offert à la première connexion.
Offre valable en France jusqu'au
30/11/97.
Offre réservée au foyer (même
nom, même adresse) n'ayant pas
déjà bénéficié du service INFONIE
dans les douze derniers mois.

Vous pourrez vérifier dans votre courrier (enveloppe **Consignée**) la prise en compte de votre demande.



L'Internet + ...

7^e Legion (Win95)

Éditeur : Microsoft • **Genre :** C & C-like • **Version demo limitée :** on peut jouer, quelques missions • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P400, 16 Mo, 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 32 Mo • **Exécutables :** Legion.exe



On croit d'abord avoir affaire à un clone d'Alerte Rouge et puis on découvre un jeu plus rapide que son prédecesseur, doté par ailleurs de quelques petites originalités. Ainsi, vous trouverez dans 7^e Legion des cartes à parties (en haut, à droite de l'écran) susceptibles d'influencer sur le cours de la partie... comme dans Mage! Cliquez sur l'une d'elles et glissez la sur une unité ou un lieu... effet garant! Bon, mais pour le reste, cela ressemble quand même beaucoup à Alerte Rouge. ■

Carmageddon Splat Pack

Éditeur : Midway • **Genre :** car crash • **Version demo limitée :** on peut jouer toute • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P300, 16 Mo [Journal] sur 29 Mo (total), 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 20 Mo • **Exécutables :** Carmageddon.exe et Carmageddon.spl

Carmageddon nous renvoie dans un univers médiéval... mais le but du jeu : écraser des piétons... déclenche toujours aussi peu d'enthousiasme! Utilisez le pavé numérique pour diriger votre véhicule, la touche Backspace pour reparer les dégâts et les touches fléchées pour changer d'angle de vue. ■

CounterAction

Éditeur : 3D • **Genre :** strategy temps réel • **Version demo limitée :** une mission par coup • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P300, 16 Mo, 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 76 Mo • **Exécutables :** Alert.exe

Voilà un wargame en temps réel qui, au niveau de son interface, s'apparente beaucoup à un C & C-like : usage exclusif de la souris, sélection multiple d'unités, etc. Les différences se situent ailleurs. CounterAction ne propose aucune gestion de ressources et toutes les unités ont un nombre de munitions limité (à observer attentivement). ■



Age of Empires (Win95)

Éditeur : Microsoft • **Genre :** C & C-like • **Version demo limitée :** six scénarios • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P60, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 25 Mo • **Exécutables :** empire.exe

Le jeu d'ordre des grilles (jeu d'ordre) n'est pas vraiment le meilleur. Mais avec l'excellente interface qui nous permet de faire tout ce qu'il faut pour gérer notre ville, il est à ce prix. Les unités sont très bien faites, mais elles sont assez lentes et dépendent de l'ordre. Le jeu est très intéressant, mais il manque un peu de variété. Il existe plusieurs infrastructures et unités, mais l'ambiance n'est pas assez forte. ■

Fun Tracks (Win95)

Éditeur : Virgin Interactive • **Genre :** course de voitures • **Version demo limitée :** une voiture, un circuit, pas de multijoueur • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P400, 16 Mo, 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 37 Mo • **Exécutables :** Fun_tracks.exe



Ne cherchez pas un meilleur jeu de p'tites voitures, il n'y en a pas !

Rapide, jouable, accrocheur, plein de bonnes surprises, Fun Tracks est une pure merveille. Ici, le seul problème, c'est que la démo est quand même très limitée... mais bon, cela devrait suffrir sur vos convaincu la qualité de ce jeu à l'interface ? Elle se limite aux flèches pour tourner et accélérer/freiner, et à la touche Shift droit pour utiliser le turbo. Amusez-vous bien ! ■

Napoleon in Russia (Win 95)

Éditeur : Engine Interactive • **Genre :** stratégie temps réel • **Version demo limitée :** un scénario • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P300/200, 8 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 15 Mo • **Exécutables :** napo.exe et napo2.exe

Les deux versions de jeu, y compris celle de la démo, sont très réussies. Même si la plus cohérente des deux est sans aucun doute la version de route, les deux sont très bons, mais leur tourne à l'heure de plusieurs périodes : les français ont été dans ce jeu, alors qu'ils étaient déjà arrivés à la fin de la guerre contre les russes. Il y a plusieurs phases dans cette guerre, mais il y a aussi une phase avant et après. Il y a aussi une phase où les français sont dans la guerre contre les russes. ■

F-16 Fighting Falcon (Win95)

Éditeur : Digital Interactive • **Genre :** simulation • **Version demo limitée :** deux avions (Scud killer et avions en vol) • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P400, 16 Mo, 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 60 Mo • **Exécutables :** f16.exe

Encore une simulation d'avion militaire dont l'interface s'avère plutôt élégante ! Lisez le Readme, tout comme dans le répertoire du jeu pour découvrir toutes les commandes du F-16, leur malice en vol sera une autre affaire ! Préférez, après avoir lancé la démo, de cliquer sur que sur Quickstart, sinon ça planifie.

Overboard ! (Win95)

Éditeur : Pyramidos • **Genre :** arcade/puzzle • **Version demo limitée :** un niveau, pas de multijoueur • **Version complète : disponible** • **Config min. :** P133, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 20 Mo • **Exécutables :** aucun

Très sympathique jeu qui le fait aux goûts sans être trop difficile. Il est très facile à apprendre et à maîtriser. Il existe une autre version avec une interface un peu différente, mais elle est moins bonne. Je vous recommande ce jeu pour les personnes qui aiment les jeux de puzzle et qui aiment également les jeux de simulation. ■

Galapagos (Win95)

Éditeur : Electronic Arts • **Genre :** strategy • **Version demo limitée :** niveau limité • **Version complète : disponibile** • **Config min. :** P400, 16 Mo, 202 Mo • **Place sur le disque dur :** 12 Mo • **Exécutables :** Galapagos.exe

Très original. Votre but ? Aider une sorte d'araignée à trouver son chemin dans un dédale de plates-formes mobiles et immobiles. Pour cela, cliquez sur certains éléments actifs de son environnement immédiat. Vous verrez, cette adorable bestiole apprend à gérer de mieux en mieux ses propres déplacements... elle devient autonome, quoi ! ■

Prêt ?



Démarrer

Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

SIDEWINDER Force Feedback Pro

Prennez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro. Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. Quand vous l'eurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous/

Digital (PDF) 05)

Autour (version)
Autour : Site-jeu interactive • Jeux : action
 - Version dans French : ne avons - Personne
 complete : n. s. - Tamaño max.: 700, 15 Mb.
 CF 2x - Place sur le disque dur : 28 Mb -
 Estimable : Basta con



Inspiré d'un jeu divers, ce jeu vous met dans le peau d'un psychopathe dont la réponse au dilemme « l'enfant, c'est les autres » se résume à « faut tous les buter ! ». Vous allez donc devoir tuer le maximum de vos concitoyens, cela ayant plutôt pour objectif de mettre un terme à vos agissements. Surprise (7), l'interface de Postal est très exactement la même que celle d'un doom ille Prévision importante : War95 doit être paramétré en 64x80 et 256 couleurs pour que le jeu accepte de se lancer. ■

MIB TW(1995)

Falster • Juraun • Deux actions/lectures +
Version deux livres • Deux livres + Version
complexe • descendre + Config menu : F100, F8
Me, CD-RW • Place sur le disque dur : 24 Mo •
Inscriveur • Wählen von

Dans la lignée de Bladeforce mais dans un univers très inspiré du film du même nom, voici donc Men in Black, le jeu. Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer, Ctrl pour sauter, 1 à 0 pour sélectionner une arme et Alt pour l'utiliser, barre espace pour ouvrir une porte ou prendre un objet et Caps Lock pour accéder à l'inventaire. Voilà. ■

Need for Speed 2

**Editor : Declercq Frédéric - Series : paroles -
Review date Justice : as cited, see review
Review complete : disponible - RefSeq num :
PMID: 15 Nov 2002, article 329a - Place sur le
dossier doc : IT-NR + AutreDok : 00200400**

En 3Dfx, cela change tout ! Et pour commencer, c'est beaucoup plus beau ! L'interface, elle, se réduit toujours à l'utilisation des touches Fléchées. Vous aurez également besoin de la touche F11 pour revenir sur la piste, les autres touches de fonction activant/désactivant des paramètres de jeu (rétrousser sous, etc.). ■



TURNO & WINGATE

**Éditeur : Accadem • Genre : doom-like • Version démo limitée : un niveau •
Version complète : fin 97 • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x, carte 3Dfx •
Place sur le disque dur : 22 Mo • Exécutables : Trunk3DFxDoom.exe**

Autre chose, on est plutôt critique. Tchek propose quand même un système limité : touches fléchées pour se déplacer, bouton espace pour le sauter. C'est pour tirer plus qu'au jeu que toutes autres armes évoquent changer d'attitude... et ça fonctionne plus proche de Doom que de Duke. Niveau en 3D ? Bof, et puis on va y jouer à 2D, ça change rien ! Son univers, avec ses brumes lombarde, ses monstres et ses démons, mais qui sortent de nulle part, ses indigènes agressifs, ses grottes aux murs spectaculaires, ses manifestations magiques (portail démoniaque), ses îles, ses îlots... qui tout cela est beau ! Peut-être les monstres et créatures sont assez mal réalisés (surtout lorsqu'elles rampent). Enfin, c'est le "système de jeu". Un opérateur réservé aux possesseurs de carte graphique ATI sera nécessaire pour faire fonctionner ce jeu.

CHICKS

Éditeur : Micromedia • **Genre :** cours/création • **Version d'OS :** Linux
Logiciel : un type de maison • **Version complète :** 14,99 \$ • **Coeff. mini :** 1133,
16 Mo, 20 Go • **Prix sur le disque dur :** 23 Mo • **Examen :** Ms. Touches

Le 1^{er} juillet 1945, la loi sur la sécurité sociale est adoptée par le Parlement. Le 1^{er} janvier 1946, la sécurité sociale entre en vigueur dans toute la France. Les assurances maladie et vieillesse sont alors obligatoires. Les assurances chômage et accidents du travail sont volontaires mais obligatoires pour les salariés des entreprises de plus de 10 personnes. La sécurité sociale est alors financée par l'impôt sur le revenu et l'impôt sur les sociétés. Les cotisations sont versées par les employeurs et les salariés. Les prestations sont versées par l'Etat et les caisses de sécurité sociale.

Words 7

Bitstar • Microtronic • Génie • Fun • Version 20ème anniversaire • Juste à l'heure pour l'été • Version écran • Version écran tête : 16 Mhz • CD-RW • 1x Mr. CD • 2x face sur le disque dur : 19 M • • Exécution : Windows 2000/XP/ME/Vista

The Read Write

**Editor : Take 2 Interactive • Scène :
Standard - Version demo limitée : un cyclade - Version complète : décompte +
Sauvegarde : PBR, 10 Mo, CD-4x - Plan sur le
disque dur : 40 Mo - Formatage : PC/Mac/Windows**

Un shoot'em up très classique mais d'une esthétique ébouriffante ! Côté interface, les touches fléchées (pour déplacer votre vaisseau) et Ctrl (pour faire feu) devraient largement vous suffire. Côté stratégie, ben euh n'oubliez pas de ramasser tous les bonus que vous trouverez sur votre chemin ! Vélo... Wall... ■

Rayman Designer

Filtres : Bo 201 • **Sécurité :** jeu de plates-formes
- Version finale invitée - quelques erreurs, pas d'éditeur (T) - **Version complète :** disponible -
Coûts min. : PS3, WII, DS, 2x - **Place sur le**
disque dur : 12 Mo - **Éditable :** Non mais

Vous connaissez Rayman, le jeu de plateaux-formes ? Et bien Rayman Designer vous propose de créer vous-même des niveaux de jeu ! Le plus surprenant, c'est que dans cette démo, vous ne pourrez rien créer du tout mais simplement jouer : Alt pour frapper, Ctrl pour sauter et les touches fléchées pour vous déplacer. ■

Gold Pro

**Editor : Empire Interactive • Série : Galf •
Version d'origine : un personnage • Version
complète : disponible • Date d'anal. : PB8,
1 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 17 Mo
Installable : Oui/Non : Oui**

Le seul gaff à ma connaissance qui nécessite un effort physique ! Pour taper la balle, vous devez en effet, en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, effectuer un mouvement à droite (pour arrimer le coup) puis à gauche (pour swinguer comme un fou ! Bon d'accord, il existe des efforts physiques plus évidents... mais c'est dans le

200 STEVE

Interactions : AT interactive - Enviro : stuf -
versus items found : dans personnages,
avions - Version complète : disponible -
longue durée : FG2, 15 Mo, 20 Zi - Place sur le
disque dur : 15 Mo - Assemblage : nécessaire pour

ême si leurs unives diffèrent, Mugoyer ressemble beaucoup à Take no honies... en dehors de son interface, touches Fréchées pour déplacer le personnage, Alt pour frapper au contact, Ctrl pour lancer un missile magique, W pour zoomer/dézoomer et une espace + flèches pour obtenir une vitesse maximale dans les combats.

1000 ans pour bâtir un empire,



quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire. Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des dix civilisations proposées (égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde ! Expliquez, bâtiez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources.

vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.



AGE of EMPIRES



Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/



Machine Hunter (Win95)

Développeur : Itronsoft • Date : début • Version demo : haute • un niveau • Version complète : fin 97 • Config min : P60, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : null • Exécutable : aucun

Dans ce jeu au charme discret... truquez tout ce qui bouge ! Utilisez pour cela les touches fléchées du clavier doublées d'une série de pressions frénétiques sur la touche Ctrl (pour tirer). Précision importante : vous pouvez emprunter certains véhicules ennemis après les avoir détruits (ce cette phrasé contient un paradoxe, sautez-la pour trouver lequel) ! ■

Big Red Racing

Développeur : Big Red Software • Date : cours • Version demo : haute • une course, deux véhicules • Version complète : disponible • Config min : 400 MHz, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 5 Mo • Exécutable : Racing.exe

Un jeu de course très répétitif, paupier et... extrêmement gâtant !

L'interface est simple : jouez avec les touches fléchées pour diriger votre véhicule tout en utilisant sporadiquement la touche 0 pour le turbo et Ctrl pour vous replacer dans l'axe de la piste... une touche à ne pas oublier car vous en aurez besoin ! ■

Eradicator

Développeur : Accolade • Date : date bêta • Version demo : haute • une course • Version complète : disponible • Config min : 400 MHz, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 16 Mo • Exécutable : Eradicat.exe

Alors, au début, Eradicator ressemble beaucoup à MDK... mais à y regarder de plus près, on n'a qu'à offrir à un dule (je suffis d'ailleurs d'appuyer sur la touche Shift (droite) pour passer en vue subjective, l'écran deviendra alors presque parfait). Les touches de contrôle sont d'ailleurs les mêmes, la possibilité d'accroître en moins... ■

Power II

Développeur : Tekt Labs • Date : début • Version demo : haute • une course, une vitesse • Version complète : disponible • Config min : 500MHz/2Mo, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 7 Mo • Exécutable : PowerII.exe

Impossible de démarrer ? Pas de panique, si vous utilisez le clavier, appuyez sur P pour passer la première vitesse. Vous avancez ! Ensuite Q et W vous permettent d'accélérer/v减速er, et ; et de virer à gauche/droite, P et t de changer de vitesse. En appuyant sur F6, vous passerez en vue du cockpit. ■



Tomb Raider 2 (Win95)

Développeur : Core Design • Genre : Action • Version démo limitée : un seul niveau • Version complète : fin 97 • Config min : P133, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : null • Exécutable : aucun

Testé avant le lancement du jeu, un premier tour de configuration graphique à paramétrier par vous-même... et, si vous l'avez, il est possible de griffonner dessus ! Un démo avec un affichage accéléré 3Dfx ! Et avec quelques échecs imprévus (les textures sont infiniment plus belles que dans le premier Tomb Raider, qui est soit à l'heure des décos). Deuxième, la végétation, elle, se conforme à celui de la partie des énigmes qu'il décore combattre... puis, un tigre à dents de sabre, par exemple. Bon, pas contre l'interface, n'a pas été modifiée depuis 1996. Malgré cela, elle peut désormais grimper aux branches (un bonbois nouveau). L'art se met toujours avec les touches fléchées pour les déplacements. Alt pour sauter/nager, Ctrl pour s'accrocher aux rebords ou tirer (après avoir appuyé sur la barre sapage), Shift pour marcher lentement, Echap pour accéder à l'inventaire (utilisez ensuite les touches fléchées + Entrée) et le 0 pour suivre numériquement pour regarder dans toutes les directions (utilisez les flèches simultanément). Maintenant, vous pouvez partir à l'aventure, avec Lara, toute équipée ! Un excellente compagnie ! ■



Blood

Développeur : Maxis • Date : début • Genre : duke-like • Version démo limitée : un épisode • Version complète : disponible • Config min : P75, 16 Mo, CD 4x • Place sur le disque dur : 31 Mo • Exécutable : Blood.exe

Même si il ne semble faire partie de la dernière génération des jeux (sorti en 1995), il n'en reste pas moins que Blood sur console (link Nes, Super Nes, 3DO et PlayStation) reste un jeu à voir de vive le l'enthousiasme. Il y a, entre le héros, une sorte de jeu à 3D, mais avec un style très 2D et varié, l'ambiance étant assez sombre mais sans négliger l'ennemi pour le réseau. Reste à dire qu'il existe plusieurs extensions pour Blood, mais pour l'instant seulement celles de Blood 2, Blood 3 et Blood 4. Si vous avez envie de jouer à Blood, mais que l'interface de Blood 2, Blood 3 et Blood 4 ne vous convient pas, alors il existe une excellente version de Blood : Tomb Raider. Tomb est réchoué et les déplacements sont réalisés avec les touches Shift, Ctrl et Entrée. Alt et Entrée servent à se déplacer, et ; et de virer à gauche/droite, P et t de changer de vitesse. En appuyant sur F6, vous passez en vue du cockpit. ■

Tomb Raider

Développeur : Core Design • Date : fin 95 • Version démo : un seul niveau (3D) • Version complète : disponible • Config min : P60, 8 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 2 Mo • Exécutable : TombRaider.exe

Deux niveaux différents de Tomb Raider proposés en deux démos distinctes... youpi, youpi, hurlez-vous avec un enthousiasme qui fait plaisir à voir ! Bon, mais pour l'interface, cela ne se passe pas si bien. Allez donc lire la description de Tomb Raider 2, ci-dessous... l'interface est très exactement la même. ■

Terracide (Win95)

Développeur : Semic • Date : début • Version demo : haute • une course, deux véhicules • Version complète : disponible • Config min : P133, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : Terracide.exe

Si vous connaissez Desert, vous ne deviez pas être déçu par ce shoot onérophérique en 3D (avec accélération 3Dfx possible). Cela dit, l'interface mobilise tout à la fois la tête et la souris, et s'avère plutôt complexe. Je vous recommande donc vivement de lire la fiche Readme qui se lance juste après l'installation, tout y est décrit. ■

Test Drive Off-Road

Développeur : Tilt • Date : sortie 94 • Version demo : haute • une course • Version complète : disponible • Config min : P90, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 28 Mo • Exécutable : OffRoad.exe

Cette course de 4x4 bénéficie d'une interface plutôt simple à maîtriser puisqu'elle se réduit à l'utilisation des touches fléchées. Alors, si cela vous penche un peu trop court, vous pouvez toujours taper sur les touches de fonction pour changer d'angle de vue, mais vous risquez alors de perdre vos repères... donc le contrôle du véhicule. ■

Duke Nukem 3D

Développeur : 3D Realms • Date : date bêta ? • Version demo : haute • un épisode • Version complète : disponible • Config min : P75, 16 Mo, CD 2x • Place sur le disque dur : 16 Mo • Exécutable : Duke3D.exe

L'ultime, l'inimitable, l'irrégalé Duke Nukem 3D ! Incroyable, même après y avoir déjà joué des heures et des heures, on se prend à y rejouer avec autant de plaisir ! Vous ne connaissez pas encore ? Eh bien, precipitez-vous, vous allez adorer ! Aparté pourtant, faites un détour par le texte de Blood, ci-dessous, l'interface du jeu y est détaillée. ■

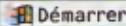
LES DUO'S DE THOMAS :
THOMAS A ACHETÉ
UNE MANETTE DE JEU
ET CHICHI LES INSTRUMENTS
DE MUSIQUE

UN ACHETÉ...

- Encyclopédie Encarta '98
- Alfa Mondial Encarta '98
- Flight Simulator 98
- SideWinder™ Force Feedback Pro
- Home Essentials '97
- Home Essentials '98
- Works 4.5
- Publisher 97
- Money Suite Financière '98
- AutoRoute Express™ Europe '98
- Age of Empires™
- Close Combat 2.0
- SideWinder™ Precision Pro
- SideWinder™ game pad
- IntelliMouse™
- Mouse 2.0
- IntelliMouse™ TrackBall
- Office Student/Enseignants

Civilisations Antiques
Galerie d'Art
Le Monde des Avions
Les Instruments de Musique
Mon Atelier d'écriture 2.0
Close Combat 1.0
Golf 3.0
Picture It!™ 1.0
Mon Atelier du Cinéma en 3D
NBA Full Court Press™ 3.0

Versions 97



Démarrer

**les
DUO'S**

Du 1^{er} OCTOBRE AU
15 JANVIER

Achetez le premier, le deuxième est offert* !

"C'est super ! En achetant un des produits Microsoft de la liste de gauche, on en reçoit un de la liste de droite. Il suffit de joindre 31 francs de participation aux frais et d'attendre huit jours maxi ! Alors en plus de ma manette de jeu SideWinder Force Feedback Pro j'ai pris "Les Instruments de Musique". C'est parce que mon père, il veut monter un boy's band**. C'est à partir de maintenant et c'est jusqu'au 15 janvier 1998. **Les Duo's : assembliez-les comme vous voulez.**

Microsoft®

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/lesduos/

Starcraft (Win95)

Éditeur : Blizzard • **Gére :** gestion stratégique • **Version demo limitée :** version éditeur • **Version complète :** 16 Mo • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 16 Mo • **Français :** aucun



Comme pour Warcraft 2, il va probablement falloir attendre longtemps avant d'obtenir une démo jouable de Starcraft ! Pas de surprise dans, voici une séquence cinématique du jeu de gestion/stratégie que nous attendons tous, sauf de quelques sympathiques Anwarks. Alors, tout cela manque un peu de justesse... mais bah, comme Starcraft devrait être disponible dans quelques mois, on pardonne volontiers à Blizzard de ne nous servir qu'une poignée d'amus-gueules pour nous mettre un peu plus en appétit. ■

Chasm (Win95)

Éditeur : Net Art Entertainment • **Gére :** puzzle-plate • **Version demo limitée :** trois niveaux • **Version complète :** 16 Mo • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 21 Mo • **Français :** Chasse aux

Plus esthétique qu'un château aux prunelles, mais moins que Quake, Chasm possède une esthétique indéniable, entre Blood et Shadow Warrior. On peut tout au plus lui reprocher une faible interaction avec les décors mais bon, à la limite, on s'en bat les stous. L'interface ? Et bien courrez dans le menu « Options » pour en avoir une idée. ■

Zork Grand Inquisitor (Win95)

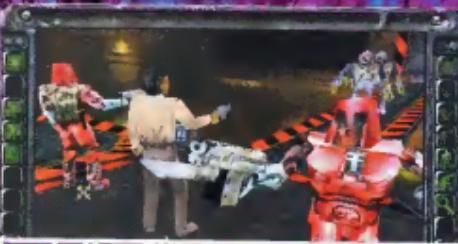
Éditeur : Activision • **Gére :** aventure • **Version demo limitée :** environ 10Mo • **Version complète :** 16 Mo • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 8 Mo • **Français :** Anglais

Un jeu d'aventure dans l'esprit de Discworld 1 & II, donc plutôt déroutant, mais avec des graphismes plus mystérieux que toqués... voilà, ce qu'est Zork Grand Inquisitor ! L'interface est entièrement gérée à la souris. Le curseur change de forme : 1 clic gauche pour avancer/prendre/utiliser, clic droit pour accéder à l'inventaire ! Voilà, c'est tout. ■

Jedi Knight (Win95)

Éditeur : LucasArts • **Gére :** Action • **Version demo limitée :** deux niveaux (un solo, un multijoueur) • **Version complète :** disponible • **Config mini :** P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 18 Mo • **Exécutable :** Jedi.exe

Alors que les 10 dernières années, les jeux à la LucasArts étaient à peine jouables, voici que les derniers vont au contraire. Cela n'a rien à voir avec Yoda pourtant très bien fait. Touche fléchée pour les déplacements, K pour sauter, G pour courir, Shift pour courir, Ctrl pour tirer, Alt pour sauter. Enfin sélectionner une arme, puis appuyer sur l'inventaire. Mais si on tient le bouton gâche, ça déclenche Jedi (touche F5 ou G pour la première et la deuxième), F10 pour faire une sauvegarde de jeu, ou encore Y pour lancer une bombe. Il y a également une fonction de sauvegarde automatique qui se déclenche toutes les 10 minutes. Le jeu ne gère pas d'avenir, il passe directement à l'édition. C'est à dire que si on joue au jeu jusqu'à ce que perso finisse par mourir, même si on réintègre son corps en plein combat dans la partie, Aide (touche F10), on va perdre cette meilleure partie de l'histoire. ■



Incubation (Win95)

Éditeur : Blue Byte • **Gére :** wargame tour par tour • **Version demo limitée :** peu de missions • **Version complète :** disponible • **Config mini :** P90, 16 Mo, CD 4x • **Place sur le disque dur :** 37 Mo • **Exécutable :** incubationdemo.exe

Je vous hais, vous êtes né, marchez pas ! Passez dans le répertoire ! Allez, je suis désolé, mais l'installation où je suis chargé par le nom, Incubation.exe ou Incubationdemo.exe. Doelle-inquiez maintenant sur ce même « Exécutable ». Bon, maintenant, les principes... À chaque fois, les Space Marines disposent d'un certain nombre d'objets de poches d'action qui sont utilisés en déplaçant, tire, etc. Cliquez sur le Marine qui vous souhaitez vendre ou M. Maintenant pour le déplacer, cliquez sur un des cercles (un peu comme dans Doom) sur lesquels sont positionnés les objets. Attention, leur potentiel de mouvement est, sans parler de la notion générale d'« action », abîmés et/ou détruits par les tirs ou les impacts de l'ennemi. Pour tirer, cliquez directement sur le câble visuel et ainsi immédiatement toute fois que quelqu'un object. Il peut parfois le faire, mais pourquoi pas ! Dans ce cas, une autre apparition dans la barre d'actions, ce qui est l'erreur. Cela dépend tout de même pour effectuer l'action. Grâce à la barre à icônes, à droite de l'écran, très peu de temps à apprendre plusieurs types de vues et surtout, assez de temps pour aller au bout ! ■

International Rally Championship (Win95)

Éditeur : Europlay • **Gére :** Roulé • **Version demo limitée :** non fournie • **Version complète :** disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** non • **Français :** aucun

Oufouh, ça décale ! Un léger problème repariant, l'interface est plutôt fastidieuse pour un jeu d'arcade, et il vous permettra d'accélérer/reverser, W et X de tourner à gauche ou à droite, C de commander de la vitesse extérieure à la vitesse interne du véhicule... Comme c'est une démo, vous ne pourrez pas modifier les touches. ■

Netstorm (Win95)

Éditeur : Activision • **Gére :** gestion/stratégie • **Version demo limitée :** trois scénarios, intégral • **Version complète :** disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 25 Mo • **Français :** Netstorm.exe

Petit problème avec cette démo. Pour jouer, copiez le répertoire Netstorm du CD-Rom sur votre disque dur puis sélectionnez TOUS les fichiers et faites en sorte qu'ils ne soient pas « en lecture seule » (dans le menu Propriétés). Ensuite, pour comprendre ce jeu, passez impérativement par le tutorial, dans le menu « Campagne ». ■

Take no prisoners

Éditeur : Net Art Entertainment • **Gére :** shoot • **Version demo limitée :** environ 10Mo • **Version complète :** disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 28 Mo • **Français :** Anglais

Dans ce shoot on vue aérienne particulièrement sanglant, pas de déplacement, les touches à utiliser sont uniquement les mêmes que dans D'importe quel domo-like : touches fléchées pour les déplacements, Ctrl pour le tir, Alt pour le strafe, barre espace pour utiliser/recuperer un objet. Entrée pour accéder à l'inventaire... tout pareil ! ■

Earth 2140 (Win95)

Éditeur : Bigiron • **Gére :** Stratégie • **Version demo limitée :** environ 10Mo • **Version complète :** disponible • Config mini : P90, 16 Mo, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 95 Mo • **Français :** Earth2140.exe

Encore un petit problème ! Pour jouer, copiez d'abord le répertoire Earth2140 du CD-Rom sur votre disque dur puis faites la même opération que pour Netstorm (voir plus haut). Dans ce C&C-like, tous les bâtiments s'engagent à partir de véhicules de construction à placer vous-même sur la carte. Pour le reste, vous êtes en terrain connu. ■

**On ne plaisante pas
avec les rêves d'enfant.**



Démarrer

Flight Simulator 98



Souvenez-vous lorsque vous étiez enfant,
voler vous faisait déjà rêver.

Aujourd'hui, il est temps de plonger dans la réalité avec Flight Simulator 98 : 8 appareils dont un Boeing 737, un Learjet 45, deux Cessna et un hélicoptère, 3000 aéroports et plus de 45 villes à travers le monde, des tableaux de bord hyperréalistes, des sons numérisés, des graphismes plus détaillés, un mode multijoueurs en réseau local, via modem ou Internet, des aides multimédia intégrées. Optimisé MMX et toutes certes accélérateurs 3D, compatible avec le nouveau joystick à retour de force Microsoft SideWinder Force Feedback Pro, cette nouvelle version de Flight Simulator est agréée par Cessna, Learjet et Flight Safety.

Alors, au lieu de jouer, pilotez.



Microsoft
SideWinder
Force Feedback

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous

Microsoft





Changez de dimension...

IT interactive. Si vous et Cavelas faites en vain. Alors, faites les choses. Tous les mois, IT interactive (W) offre des séries interactives.



IT
INTERACTIVE
Software France
Cavelas
PC CD

IT
INTERACTIVE
Software France
Cavelas
PC CD

<http://www.itinteractive.com>

TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL



- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

GEN 4 : 6 étoiles HIT
"Une nouvelle référence."
JOYSTICK : 90 % MEGASTAR
"Un petit chef-d'œuvre de technique."
PC TEAM : 94 %
"Totalement bon."
PC JEUX : 95 %
"Du grand Art !."

UNE STRATÉGIE SANS LIMITES !

Le teignard

Virus, mon amour

Hi Gayz,

Il y avait bien longtemps que j'envisageais d'écrire une lettre à ce magnifique mag' qu'est Gen4. Ce n'est malheureusement pas pour vous louer mais pour vous faire un reproche. Ben oui, le HIP97 (« congrès » de hackers)... personne ou presque n'en a parlé ! Cela aurait fait un article original, intéressant et drôle. De plus, cela aurait été une bonne occasion d'expliquer aux gens que les hackers (les pirates de réseaux) ne sont pas ceux que l'on croit. En effet, beaucoup font l'amalgame entre hackers et crashers, alors que la plupart du temps leurs profils diffèrent radicalement. Les hackers veulent avant tout avoir accès à tout... et surtout ce à quoi il ne sont pas sensés avoir accès. Une fois « root » (connecté à la source), le hacker n'a pas pour habitude de tout détruire, contrairement à ces petits pétards qui sont les crashers qui, pour bien montrer à leurs potes qu'ils sont passés par là ou pour se faire connaître, s'évertuent à tout détruire ou à placer des charges destructrices. Non, un hacker n'est pas comme ça, il est peut-être trop curieux mais c'est son seul défaut. Il y a aussi certains hackers qui font ça « pour le fun », ceux-là, en général, bousculent du mauvais côté... mais pas toujours. Ainsi, le Nijminte Gang, en Hollande, se contente de déposer son logo (un petit lapin) sur les pages Web des sociétés qui sont leurs « victimes ». (Je mott est fort).

Tant que je fais des suggestions, je trouve que faire un article sur les virus ne serait pas non plus une mauvaise chose. Non pas pour montrer du doigt le phénomène en disant Virus = Danger, mais pour expliquer aux gens que les virus sont des choses merveilleuses. Avec les nouvelles générations de virus (polymorphes, génétiques), on s'approche d'un ersatz de vie artificielle (c'est un bien grand mot mais bon...). Car, encore une fois, les gars confondent virus (que j'appellerai plutôt « programme autoreproducteur et auto-volutif ») et charges maléfiques qui, il est vrai, ont tendance à équiper bon nombre de virus. Est-ce la nature humaine que de choisir la facilité et la destruction (deux signes d'assemblage suffisent pour faire échapper la tête de lecture d'un disque dur et le rendre totalement utilisable), alors qu'il est tellement merveilleux de voir l'évolution, le parcours dans le monde, du petit programme que vous avez créé.

Bon, et puis, pour finir, comme vous êtes un mag' de jeux, parlons quand même de jeux ; j'adore Fallout.

Julien.

Hello hello,

très instructive, ta lettre. Elle permet aux non-initiés d'en éprouver l'univers passionnant des hackers : dialecte utilisé, oppositions hacker/crasher, besoin de reconnaissance (signature)..., d'un point de vue strictement ethnologique, c'est fascinant ! Par contre, ça se gâte très sérieusement quand on s'interroge sur le véritable objet de ta lettre : revigoriser l'image des hackers et des virus informatiques... voilà qui est très ambitieux ! Pas seulement ambitieux d'ailleurs, sans espoir ! Car, vois-tu, les représentations que nous avons des hackers et des virus reposent quand même sur des expériences concrètes et il me suffit de leur opposer une poignée d'images léanfantes pour que depuis les hackers deviennent des héros et les virus de sympathiques expériences ! Mais ça, à la limite, tu t'en fous éperdument et tu pars en croisade pour la défense des virus, allant même jusqu'à les affubler de qualités assez impor-

Jusqu'à présent, je tombais tous les mois sur un râleur patenté dont je me complaisais à ruiner l'argumentaire. Ben, ce mois-ci, aucune lettre ne m'a permis de donner libre cours à mon agressivité naturelle... vous faites ça pour m'énerver ou quoi ?

sables pour le vulgum pecus. Ainsi, selon toi, chaque virus se fait un programme dans lequel s'investit la compétence d'un individu, une créature devant être considérée selon les mêmes critères qu'un jeu, qu'un livre ou qu'un film... presque une œuvre d'art, quoi ? Et bien non seulement je ne partage pas ton point de vue mais je doute que tu puisses réhabiliter les virus en leur appliquant des critères quasi esthétiques, élites de survie. Tu oublies en effet que ces « œuvres » ne peuvent être appréciées que par une infime minorité d'utilisateurs PC : crackers, hackers et autres développeurs fous. Les autres, des bêtises de mon espèce, ignorant tout de la programmation, en sont d'abord les victimes. Tu ne t'étonneras donc pas qu'ils ne puissent partager ta conception esthétisante de la chose et conservent une image négative (mais prudente) du virus. Oooh oui, je sais, tout cela manque cruellement d'ouverture d'esprit ! Nous devrions au contraire nous pencher devant l'immense gamme créatif des auteurs de virus et pourquoi pas décerner un prix aux plus talentueux d'entre eux. C'est dingue ça, j'ignore où à chaque fois que je détecte un virus, je brûlais ma œuvre d'art, un joyau de programmation... les anti-virus ne seraient donc que le prolongement contemporain des auto-dafés, j'en frémis d'horreur ! Bon mais là, tu t'en doutes, je plaisante. Quand un programme anti-virus me signale la présence d'un virus dont je ne connais ni la nature ni l'évolution à terme, je ne me pose même pas la question de savoir s'il est dangereux ou non, je l'élimine, et tu auras beau me certifier que le virus est méfiant, autoreproducteur et auto-volutif, je m'en contrefous éperdument ! Ben oui, ce n'est pas parce qu'on va me dire que les Pithiul pensent, sous conditions, faire d'adorables chiens de compagnie que je vais leur faire des mamours ! De toute façon,



Philishave



le
rasoir
Top-Moumoute.

Faisons toujours mieux.



PHILIPS
<http://www.philips.com>

► les virus - malfaisants ou non - sont avant tout des corps parasites qui fréquentent indûment le disque dur et la mémoire de ma bécane. Je n'ai pas demandé à ce qu'ils soient là, je ne vais donc pas perdre mon temps à m'interroger sur leur nature et les balancer immédiatement à la poubelle, un destin que je réserve d'ailleurs également aux prospectus qu'on déverse quotidiennement dans ma boîte aux lettres... n'y vois donc rien de personnel. Oui, je sais, mon comportement manque un peu de finesse... mais je ne vais pas risquer de perdre des données (dont certaines représentent des heures de travail) pour offrir quelques petites satisfactions aux auteurs de virus, fassest-ils géniaux. D'ailleurs, le problème est le même pour les hackers. Tout comme il m'est impossible de différencier virus malfaisants et virus létaux, rien ne permet à un administrateur réseau de distinguer un hacker d'un cracher... sauf aux résultats en fine de leurs interventions ! Il est là, le problème de ta démarche, tu en appelles à des différences qui existent certainement entre hackers d'une part et virus d'autres parts, mais pour le profane, il est préférable de les considérer tous les deux comme une menace. Je n'y connaît rien en serpents, alors je préfère me fier au théorème « serpent = danger » plutôt que de me retrouver à la morte pour une bête erreur d'évaluation, c'est humain. Alors tu vois, même si nous faisons un jour un reportage sur les hackers et un dossier sur les virus pour contrebalancer une vision un peu morosestique des choses (dans le jeu viens d'affleurer de me faire l'écho), nous ne parlerons jamais comme tu le fais de « gens qui confondent bêtement hackers/crashers, virus/bénitiers, etc. » car, du fait de leur position d'utilisateurs (un hacker n'auteur de virus), ces « gens » ont des confusions parfaitemnt rationnelles.

Allez salut, mec, et sans romance.

TÉLÉGRAMMES

A Maximilien,

pour retirer des drivers indésirables sous Win95, passe par le Gestionnaire de périphérique (menu « Système » dans « Panneau de configuration ») puis supprime les. Reinstalle ensuite les pilotes qui correspondent à ton matériel en passant par le menu « Ajout de périphérique » (dans « Panneau de configuration »). Voilà.

A J.C.,

très prometteur, ton projet de jeu ! Si tu souhaites obtenir des conseils personnels, téléphone à la rédac'. Simon, tu trouveras moult adresses d'éditeurs sur le CD-Rom Gen4.

4- Que penses-tu de la carte Diamond DTV 2000 ? Obtenir la télé sur un PC pour moins de 500 F, c'est donné, mais ça vaut quoi ce truc ?

5- Deux questions qui doivent turpiner la moitié de tes lecteurs : combien de lettres reçus-pas-moi ? Combien de Gen4 vendez-vous dans ce même laps de temps ?

6- Un grand bravo à Ubi Soft (qui a tenu sa promesse) pour les nombreux circuits additionnels de Pod (une dizaine à ce jour) tous excellents !

7- Est-il vrai que la 3Dfx2 ne fonctionnera qu'avec le Peacock 2.2 ?

8- Turok est lui aussi magnifique en 3Dfx mais personne de Gen4 n'a dépassé la supériorité (ici flagante) de la version 3Dfx sur la Nintendo 64, pourquoi ?

9- Et ce site Web, il est où ? Où... Où... où... où... (écho). Ça me fait mal de le dire mais Joy... ça fait quand même 4 ou 5 mois qu'il existe, leur site ?

To n'auras pas de quoi déchainer ta rage sur cette lettre Teignard, je suis désolé. J'essaierai d'être un peu plus virulent la prochaine fois mais je pense qu'un peu de sérénité n'a jamais fait de mal à personne.

Bon, et biee bonne chance et Looongue vie à Gen4 !

Guyone Toto 93 - Anciennement Dark-redresseur de tort.

Tchoug,

une bonne grosse lettre entièrement structurée autour d'un monstrueux enchevêtrement de questions, d'affirmations, de questions, d'affirmations... voilà qui me manquait terriblement ! Cela faisait même plusieurs mois que je m'angoissais à l'idée de ne plus connaître les joies d'un tel farouc épistolaire ! Certes, tu n'es pas le premier à l'être laissé tenter par ce procédé hautement facilitant, mais dans le style « je suis incapable d'arranger mes idées donc je les balancé en vrac », tu rentres largement la palme. En plus, tu l'arcives tou-même, par une seule petite méchanceté pour rehausser le tout d'une légère touche d'acidité... rien. Quelques compliments introvertis, une petite taquinerie sans conviction, une brassée d'affirmations péremptoires et, surtout, une myriade de questions s'éparpillant en tous sens... pas de quoi se pâmer de bonheur ! Et pourtant, je pense à nos lecteurs qui, dans cet immense bazar, trouveront peut-être la réponse à une question qui les obsède, et je me plie donc à cet effroyable exercice de questions/réponses... même si cela me déchire douloureusement les squetches. Bon alors, voilà.

1- Pour les Cyrix M2, pourquoi pas. D'autant qu'en m'a confirmé que les problèmes de compatibilité des Cyrix disparaissaient avec ce nouveau type de processeur.

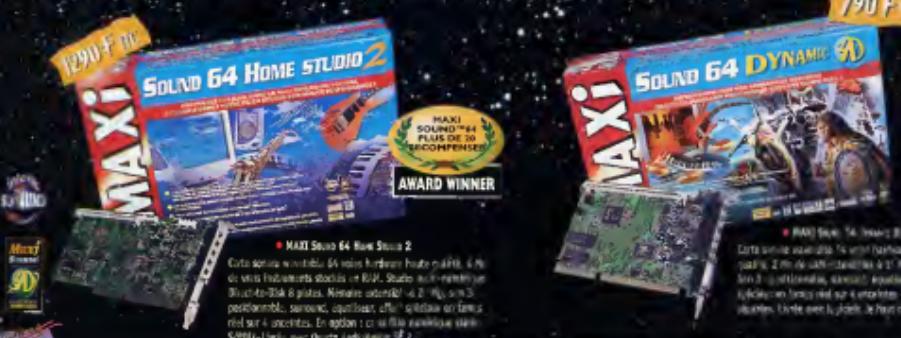
2- Nous n'avons aucun moyen de nous assurer de cette compatibilité lors de nos tests, d'abord parce que nos bécanes sont équipées de processeurs Intel, ensuite parce que les éditeurs nous communiquent rarement des informations susceptibles de contrarier l'aveur commercial de leur produit. Saché cependant qu'il existe des patches récupérables sur le Net (ou sur un CD-Rom Gen4) qui permettent de palier ce genre de problème (voir lettre Deathpatch). Un conseil cependant : quand tu vois « processeur Intel » au chapitre « configuration minimum » d'une boîte de jeu, mélange-toi !

3- Comme je t'ai déjà dit le mois dernier, Heart of Darkness devrait finalement sortir en début d'année prochaine... sauf contreordre, bien sûr !

4- Certes, au regard de ses caractéristiques, la Diamond DTV 2000 possède de séduisants atours... ceci dit, l'image qu'en obtient généralement avec ce type de carte manque généralement de netteté au point que cela devient rapidement pénible ►

BENVENUE DANS LA 4^{ME} DIMENSION SONORE

DÉTENIR LE MOUVEUR D'ENTRER DANS LA 4^{ME} DIMENSION.
CELA VOUS SEMBLE IMPOSSIBLE, IRREL ?
AVEC LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CARTES MAXI-SOUND 64,
VOUS COMPRENDREZ QUE TOUT PEUT ARRIVER...
DANS LA 4^{ME} DIMENSION SONORE.



■ MAXI Sound 64 Home Studio 2
Carte sonore multimedia 64 bits avec lecteur de carte mémoire 4 Mo de votre instrument stéréo ou R.A.M. Studio avec interface 32 bits à 16 bits 8 pistes. Mémoire externe 128 Mo, 16 Mo, 32 Mo possibles. Sonorité, synchronisation, effet stéréo en temps réel sur 4 canaux. En option 1 ou 2 filtres électroniques stéréo S/PDIF livrés avec Quartz Audiométrie 2.0.

■ MAXI Sound 64 Dynamic 3D
Carte sonore multimedia 74 pins avec lecteur de carte mémoire 2 Mo de votre instrument stéréo ou R.A.M. Studio 32 bits à 16 bits 8 pistes, synchronisation, effet stéréo en temps réel sur 4 canaux. Livré avec Quartz Jeux réalistes.

Carterez ces nouvelles générations tout compatible avec tous les stanaris à
Firer! 32 bits 3D, barrière accélérateur, GM™/GS™, MPU-401™, EHS™, Intel™, AM™, Cyrix™.



www.gi.com MAXI Sound 64 Home Studio 2

FRANCE: GIRODETTE INTERNATIONAL, 192, 54204 LA GRACIE Cedex - Tel: //www.girodette.com
377 (téléphonie) 02 99 08 81 71 / fax (télécopie) 02 99 08 90 88 Fax: 02 99 08 94 17

ESPAGNE: LOOKSOFTSWAP, 17-01, 41010 Seville - Tel: 34 6 72 05 25 62 - Fax: 34 6 72 05 25 69

Les lecteurs MAXI Sound 64 peuvent être achetés dans les magasins de vente au détail et sur certains sites Internet. Quartz Audio-Métrie 2.0 est une marque déposée de CIRCUIT INTEGRAL SYSTEMS INC. Tous les autres noms de marques sont la propriété exclusive de leurs détenteurs respectifs. Quartz Audio-Métrie 2.0 est une marque déposée de CANON CONVERGE. Photo: apc/photofoto. Tous droits réservés par l'auteur.

Je désire recevoir une documentation sur MAXI Sound 64 Dynamic 3D ou MAXI Sound 64 Home Studio 2.3. Je me sens porteur des meilleures conditions pour développer mon activité, comme je le suis des records des plus proches.

NOM:
SOCIÉTÉ:
ADRESSE:
CP:

PÉRIODIQUE:

VILLE:

TÉL:

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est pratique, moderne, branché, bref euh... c'est pratique, moderne et branché.

► (sourit sur un écran 15 ou 17 pouces). Ceci dit, si tu apprécies les gadgets...

3- Je reçois une cinquantaine de lettres par mois... beaucoup trop, quoi ! Quant au nombre de Gen4 vendus durant la même période, compte environ mille fois plus

6- Oui, bravo à Ubi Soft ! Un exemple à suivre.

7- D'après les dernières rumeurs, la carte 3Dfx devrait être optimisée pour le Pentium 2 sans pour autant exclure les Pentium première génération. Tant mieux, non ?

8- Oui, le jeu Turok est plus beau sur un PC doté d'une 3Dfx à 10000 balles que sur une console N64 à 1000... et alors ! Quando j'achète des fils plus pour manger ou ressouffrir, je ne crée pas un miracle parce que la bouffe est meilleure !

9- À l'origine, Didier devait s'en occuper mais il est toujours par monts et par vaux à nous concocter des tonnes de reportages existants. Du coup, le projet a été remis à une date ultérieure. Pourtant, un jour, c'est sûr, nous aurons nous aussi notre site Web !

Allez, salut ch'ti gars, et ne m'impose plus jamais ce genre de longue série de questions où je serai obligé d'être méchaut... or tu sais que je n'aime pas ça.

Deathpatch

Sahin à toute l'équipe.

je vous écris pour dénoncer la nouvelle invention diabolique de nos amis les éditeurs... le patch. Certes le patch peut être intéressant pour corriger les petits défauts passés impératifs d'un jeu, ça peut arriver et c'est normal. Mais il est aujourd'hui utilisé d'une manière toute différente. Les éditeurs soumettent les jeux sans les finir et sans chercher à les optimiser puisque des patches se-

**Dites, quelqu'un pourrait me brancher avec la vraie Lara Croft ?
Et puis quoi encore ! Tu prends un ticket numéroté, comme tout le monde !**

**Au fait, qui se cache derrière l'agressif surnom de Teignard ?
C'est moi, mais surtout ne le répète à personne !**

**J'irais jusqu'à couper s'il te faut !
À choisir, je préférerais que tu me présentes ta grande sœur...**

**Je viens d'acheter Theatre of Pain en version piratée mais je n'ai pas la notice...
Les pirates sont partout d'un malbonne !**

**À deux, il y a beaucoup de ralentissements alors que, solitairement, cela n'existe pas.
Certes, mais tu reconnaîtras que le plaisir n'est pas le même... .**

**Dans une démocratie, la majorité a toujours raison !
Plutôt tyrannique comme principe, non ?**

rom là pour corriger tout ça : un patch pour jouer sur le Net, un autre pour la 3Dfx, un autre pour améliorer l'FLA, du jeu et un dernier pour faire le café. Une fois le jeu acheté, le joueur doit se lancer dans la course aux patches... bientôt une discipline olympique ! Alors, les plus chanceux, les téléchargeant sur le Net, les autres doivent attendre un ou deux mois pour les trouver sur le CD-Rom de leur magazine préféré. D'où ce dicton breveté : à Noël un jeu tu achèteras, à Pâques tu y joueras. Gnoo, le Teignard patché !

Grazubl,

bon, écoute, je suis entièrement d'accord avec toi, à tel point que je n'ai rien à ajouter à ton adroite démonstration. Le problème que tu soulèves se retrouve d'ailleurs à notre niveau,

nous testeurs, puisque les éditeurs nous font volontiers miroiter un patch à venir pour désamorcer certaines critiques que nous pourrions formuler à l'égard de leur produit. Alors, bien sûr, nous notons toujours un jeu en l'état mais cela nous entraîne parfois vers de fausses suppositions. Je pense en particulier au patch 3Dfx d'Interstate '76. Sensé conférer au jeu une fluidité hors du commun, ledit patch élevait très légitimement la note à 5 étoiles... et bien nous nous étions fourvoyés, même avec une carte 3Dfx, Interstate '76 ramait encore !

Allez, bye !

Rognituduuu !

Sahin à toi, ô grand Teignard, tout d'abord, sans vouloir trop jouer le fêche-bottes, je voudrais féliciter toute l'équipe de Gen4 (et oui, même toi, Teignard !) pour l'excellent magazine que je reçois chaque mois avec impatience. Que dire de plus sinon que votre présentation est excellente, que la quantité de pub est très raisonnable, que les tests sont plus que géniaux et que la rubrique « multijoueur » est une très bonne idée. Bruf, un sans faute (alors, ça va les chevilles ?). Mais au cœur de cet océan de bonheur, j'ai tout de même quelques coups de gueule à pousser (pas après votre mag', évidemment). Comme tout joueur ayant en vu la possibilité, j'ai fait l'acquisition d'un modem pour me connecter aux joies du multijoueur qui, à mon avis, donne tout son sens à un jeu vidéo. J'en ai alors bien pris soin d'analyser quelle était les heures les plus adéquates pour pouvoir jouer au moindre coût. Mais quelle ne fut pas ma surprise en voyant ma note de téléphone (cuh, surmonté de la surprise de mes parents, en fait...) : Résultat : fini, mon abonnement Internet et les merveilleuses parties de Duke, Quake et Diablo. Alors, quand j'apprends en plus que le tarif « bleu nuit », le plus avantageux pour les surfeurs, est supprimé, j'ai comme des petites envies de meurtre. Mais que fait France Telecom ? Qu'attendent-ils pour proposer des forfaits spécialement pour les internautes ? Mais peut-être est-ce pour mieux nous vendre leur « Minitel-Internet » ?

Pour finir, je voudrais critiquer certains programmeurs qui, à mon avis, prennent les acheteurs pour des pigeons prêts à acheter régulièrement une nouvelle machine toujours plus performante. Ainsi, quand je vois des jeux comme WipeOut 2097, même pas finie avec un P200, une carte 3D et 32 Mo de Ram, j'ai là encore des envies sanguinaires. Quand on voit des jeux comme Dark Earth, entièrement en 3D et qui tourne parfaitement sur un P133 sans carte accélératrice !

Allez, bonne continuation à tous, et bon courage à Cédric pour son service militaire (hin, hin, hin) !

Olivier.

Yarn !

Même chose que pour la précédente lettre, je partage complètement ton point de vue. Bon alors, il existe quand même quelques formules conçues par France Telecom qui te permettent de réduire une facture trop gonflée. Le forfait « Primaverte », par exemple, permet d'obtenir 20 % de réduction sur six numéros de téléphone au choix (dans bien sûr celui du fournisseur d'accès auquel tu es connecté) et cela en plus des modalités horaires. C'est dit, et la suppression de la tronche tarifaire « bleu nuit » est là pour nous rappeler que France Telecom cherche d'abord à accroître son chiffre d'affaire avant l'ouverture du marché des télécommunications en janvier prochain et cela au détriment de sa clientèle, aujourd'hui captive. Une attitude aux limites de l'acceptable qui, on l'espère, lui coûtera quelques parts de marché lorsque son monopole prendra fin. Atchoum, Oïvre. ■



Jusqu'ici
tout va bien...

... le **MAXI Gamer 3D**
n'a pas fini de vous souffler !



1090 Fms
sans PDB

Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité inégalée, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, décode votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable lune d'arcade.

Sa technologie **3DFx Interactive** vous apporte tous les derniers effets indispensables à vos jeux : clavage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures.

Et pour des sensations encore plus fortes,

cette carte, forte avec **pod**, le célèbre jeu futuriste « 2013 », vous propose jusqu'à 10 images par seconde !

Avec MAXI Gamer 3D, le caprice contre PC devient plus que jamais la course de la dernière chance !

<http://www.guillemot.com>



FRANCE INTERNATIONAL 099-55555555
01 40 80 80 80 / 01 40 80 72 71 / 01 40 80 72 70 / 01 40 80 72 72
SARL à responsabilité limitée - RCS Nanterre 317 100 716
SIREN 317100716 - N° TVA FR 21 317 100 716
Capital social 100 000 000 F - Capital auquel il n'y a pas inscription
à l'Inventaire des sociétés - Immatriculation au greffe du tribunal de Nanterre
en date du 12/01/1995 - RCS Nanterre 317 100 716
TVA FR 21 317 100 716

La technologie pod développée par 3DFx Interactive, Inc. est une technologie brevetée et protégée par des droits d'auteur. Tous droits réservés. 3DFx Interactive, Inc. et pod sont des marques déposées de 3DFx Interactive, Inc.

POD
GEN 4
MAXI
PC 2000
GUILLEMOT



JEUX
CONSOLAS

35 rue Boursault
Venez découvrir son magasin et pro

UNE NOUVELLE

Nous vous proposons un service de qualité
Pour tout premier achat

Promotions
du mois



SideWinder
Game Pad

239 F



999

SideWinder
Force
Feedback
Pro



SideWinder
3D Pro

279 F



Matrox
m3D

la nouvelle
carte 3D

790 F



279 F



309 F



309 F



339 F



319 F



319 F



259 F



309 F



279 F



319 F

* Offre non cumulable et réservée à tout premier achat et valable jusqu'au 1/12/97

Dites donc, vous, là ! Vous savez que vous tenez un numéro exceptionnel de Gen4 dans vos grosses mains ? Humm... Et pourquoi exceptionnel je vous prie ? Parce que nous vous proposons des démos exceptionnelles et exclusives ? Ben non, ça on le fait tous les mois (angh, les cheveux...) Parce que le mag' est beau, complet, sérieux et boursé d'un humour si raffiné qu'il nous vaut d'enthousiastes et mensuelles lettres d'admirateurs de l'Académie Française ? Pas seulement...

Non ! Ce numéro 104 est exceptionnel parce que voilà tout juste dix ans que Génération 4 existe. Dix ans ma brave dame... Pour fêter l'occasion, on a bien pensé vous mettre dix CD, mais lorsque notre directeur délégué a feint une attaque cardiaque nous avons cru comprendre que l'idée était peut-être un peu exagérée. C'est donc pour cela que vous devrez vous contenter de QUATRE CD de démos... De sais, c'est moche !

Je profite de l'occasion pour vous rappeler que si nous sommes toujours là après dix ans, c'est grâce à vous et à la confiance que vous nous portez. Car ce magazine est avant toute chose le vôtre. S'il vous aide à affiner votre choix dans la horde toujours plus nombreuse (et toujours aussi chère) de jeux embauchant les étagères des magasins, il est également votre porte-parole en vous permettant d'intervenir sur tous les sujets qui vous font bondir.

Cette habile transition établie, j'en profite, suite au courrier d'un lecteur, pour réagir sur un sujet qui commence à nous agacer sérieusement à la rédac', voire à nous plomber : l'allégorie de la virilité

Il est effectivement temps de pousser un coup de gueule vu à vis d'une pratique qui tend malheureusement à se généraliser dans le monde de la micro-informatique de loisirs : le patch

Des éditeurs de plus en plus nombreux nous sortent des produits en toute hâte. Lorsque nous leur faisons certaines remarques sur les possibilités de jeu en réseau, le support de cartes accélébratrices ou que nous faisons référence à certains bugs, on nous répond pratiquement toujours la même chose : pas de problème un patch sera fin dans quelques mois.

Là je dis stop ! Quand nous achetons un jeu, on ne dit pas au vendeur : « Je paie une partie maintenant et le reste plus tard. » Il me semble bien que l'on paye pour un jeu complet que ne l'est pas... Tout le monde n'a pas accès au Net et même si les patches sont gratuits, la pratique est révoltante. Soit l'on sort un jeu complet soit on le garde jusqu'à ce qu'il soit fin. C'est pour cette raison qu'à partir de maintenant, nous ne baserons plus nos avis que sur le produit brut tel qu'il nous est présenté lors de son test. Has the bol de prendre en considération les possibilités hypothétiques des jeux Ahhhh... Ça va mieux !

Ce petit coup de gueule poussé, je me joins à la rédaction pour vous remettre encore une fois de votre fidélité et de votre soutien en espérant bien vous tous retrouver dans dix ans, toujours plus nombreux et toujours aussi passionnés.

Olivier Canou

JEUX : SUIVI ET COMPROMIS

Le boom du Net a considérablement simplifié le suivi des jeux sortis dans le commerce. Si la plupart du temps on ne peut qu'être satisfait par le travail effectué par les développeurs, il peut parfois revêtir de bien déplaisants aspects.



Le suivi apporté aux jeux est devenu un argument commercial à part entière. Dans une industrie ludique de plus en plus concurrentielle où les projets partent souvent dans la même direction (alors les mecs on fait quoi ? Un quake-like ou un jeu de stratégie en temps réel ?), le fait qu'un éditeur s'arrange pour prolonger la durée de vie d'un titre disponible est un plus incontestable. L'exemple de Pod est l'un des plus parlants. Édité avec 16 circuits et 8 voitures, le joueur connecté sur Internet dispose huit mois après sa sortie de 32 circuits et 27 voitures ! Les joueurs non connectés ont quant à eux la possibilité d'acquérir l'add-on Extended Time, qui compile les apports du Net plus quelques surprises (motos, véhicules et décors cartoon). Et tous les lecteurs de Gen4 peuvent trouver ce mois-ci une moto et deux circuits (dont un estampillé Gen4) sur notre CD de ►



MATROX m^{3D}

**Transformez votre PC
en console de jeux
pour 890 francs seulement**

PRODUCE BY

makox
Entrez dans le 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrix m30. Plus besoin de passer par une « infirmerie » musculation pour échapper votre échelle pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrix.

Avec Matrix m3D, vous atteignez les limites de la technologie pour éblouir dans l'actuel des jeux d'aventure et à la manière de Tomb Raider, Hexen II, Warcraft XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout : pour vous faire découvrir des effets spectaculaires à vous couper le souffle, Matrix m3D est livrée avec neuf titres 3D exclusifs, terminus, Ultimate Race™ et MTK : Mission Le Jardin Fuchu™, et plus de 20 bonus de jeux. Pour 790 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrix m3D !

Environ Biol Fish (2010) 89:79–86



Country: Norway



890 FTTC
4 MO



Metrica 103

- Utilise de minimis les GPU pour une excellente efficacité des performances GPU internes
 - Fonctionne avec tous les GPU : Intel HD Graphics, NVIDIA GeForce, ATI Radeon, NVIDIA Quadro, NVIDIA Tesla et autres GPU externes
 - Afficheur GPU en plein écran ou dans une fenêtre
 - Utilise le GPU pour les PC à l'exception des cartes matelées PCI ou PCI-e avec leurs PCI pas de GPU. Configuration en minimum pour la meilleure performance GPU
 - Contrôle GPU ATI et NVIDIA CUDA

matrox

<http://www.matrox.com/mga>



► démos ! Que demande le peuple ? ! Même les jeux de stratégie en temps réel commencent à s'y mettre. Auran, par exemple, propose sur son site (www.auran.com) maintes nouveautés pour Dark Reign (unités, bâtiments, scénarios multijoueur, etc.). Quant à Cavedog, ils avaient axé leur communication sur le suivre apporté à Total Annihilation via Internet. Des maps supplémentaires ainsi que des unités seront ainsi disponibles sur leur site (www.totalannihilation.com) en novembre.

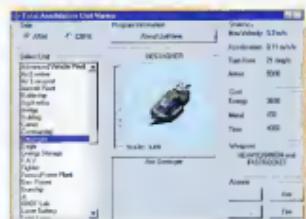
Les patches 3D

A un autre niveau, des jeux comme Quake et Tomb Raider bénéficient aussi d'un suivi important, non point ludique cette fois-ci (quoique) mais technologique. Id Software et Core Design développeront ainsi une quantité invraisemblable de patches afin d'optimiser leur jeu aux nouvelles cartes 3D. Alors qu'ils auraient tout à fait pu se contenter de mettre à jour le moteur graphique de leurs prochains titres (au hasard Quake 2 et Tomb Raider 2 !)... Malheureusement les patches ne se contentent pas d'être des mises à jour "péphérique". De plus en plus de développeurs comptent maintenant sur ces derniers pour finir leur jeu ! Pressés par le distributeur de sortir leur produit à une date précise (par exemple avant Noël), ils tablent sur un - ou plutôt - des patches pour débugger leur jeu ou y apporter quelques améliorations. Bullfrog a

ainsi sorti son Theme Hospital sans option multijoueur. Depuis le début du mois d'octobre un patch améliorant considérablement l'I.A. déficiente de Dungeon Keeper est également disponible. Et ce n'est pas fini ! Ces égarements finissent d'ailleurs par justifier le dicton d'un lecteur : « à Noël tu achèteras, à Pâques tu y joueras » (Cf. courrier du Teignard). Le cas d'Interstate'76 est aussi symptomatique d'un certain laisser-aller. Non seulement l'option Direct3D promise n'était pas présente dans la mouture définitive du jeu, mais en plus le patch sorti était buggé ! Un comble !

La louuuuuuune !

Tandis que certains ont misé sur un suivi non commercial de leur produit, d'autres, comme Westwood ou Bullfrog, ont clairement choisi l'option mercantile. Une interview IRC de Peter Moloney nous a ainsi appris que seul Dungeon Keeper Gold supporterait la 3Dfx, sous entendant par là l'abandon du patch D3D promis. Alors que



des jeux comme Total Annihilation et Dark Reign s'enrichissent régulièrement et gratuitement de nouvelles cartes, Westwood en est à son deuxième add-on payant (environ 150 F). Leur site est d'ailleurs une référence en matière de sobriété... Ces deux là ne sont pas les seuls incriminés, on aurait pu aborder le cas de Sega (Sega Rally MMX), de FunSoft (Splat Pack), et j'en passe. Heureusement de plus en plus d'éditeurs apportent un suivi gracieux à leurs jeux, obligeant ainsi les autres à s'aligner. De plus, de nombreux développeurs (ceux de Flying Corps et Longbow par exemple) postent tous les jours des informations sur les newsgroups (Cf. encadré), tandis que des sites de passionnés suppléent les déficiences de certains éditeurs en matière de suivi. Je pense en particulier aux sites consacrés à Interstate'76 (remplis de niveaux développés par des particuliers) et à Alerte Rouge (Cf. rubrique réseau du N°103). ■

Thierry Falcoz

La voix des joueurs

Avec la vulgarisation d'Internet, et le nombre de plus en plus important de hard-core gamers connectés, les forums de discussion (newsgroups) sont devenus des lieux privilégiés pour débattre sur les derniers jeux sortis, ou à venir. Beaucoup d'articles postés sur ces newsgroups sont écrits par des joueurs avertis, et les éditeurs et développeurs ne s'y trompent pas. De plus en plus, ils interviennent dans les discussions pour faire la chasse aux bugs, améliorer leur produit, ou carrément demander l'avis des joueurs sur des projets à venir.

fin'fin'

sur Téo, la Planète Magique™

Découvre
ton premier
ami virtuel !

Explore avec lui le monde
merveilleux de Téo, peuplé de
créatures fascinantes.

Ton objectif : devenir son ami !

Né de la technologie "A-Life", ou
Intelligence Artificielle, Fin Fin
est un animal virtuel autonome.

Pour l'apprivoiser, sois patient et
gentil avec lui,

à son tour il

voudra te connaître.

Ton nouveau compagnon
n'a pas fini de t'étonner !

Pour tout renseignement,
04 94 14 18 11



- PENTIUM® min. 75 MHz • Microsoft Windows® 95 • Mémoire vive (RAM) de 16 Mo
- Espace mémoire libre sur disque dur de 8 Mo • Lecteur de CD-ROM double vitesse
- Carte son 16 bits full duplex compatible Soundblaster
- Souris • Clavier • Carte vidéo de 8/16 bits en mode couleur 16 bits

FUJITSU

8 nouveaux Micromania!

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM 100% JEU

NEW

Présidez au destin de l'une des douze civilisations antiques : bâtissez d'immenses cités, lancez de puissants armées et déroulez de nouvelles technologies. Exploitation de ressources, exploration, diplomatie, conquête... Soyez le plus fort, voilà le manuel d'utilisation des jeux de stratégie au temps réel II.



NEW

MYTH

D'inspiration archéo-fantaisie,

Myth vous permet d'assurer un général de l'armée du nord, qui doit résister aux assauts des hordes du mal ! Batailles en 3D temps réel, multi-joueurs, mode sélectrice, ce wargame tactique est une valeur sûre.



Sept sires de l'Empire ont profité un conseiller Jedi : apprenez à maîtriser la force, contrôlez votre destin, ne vous laissez pas détruire par le côté obscur ! Un super jeu d'aventure



Avant d'avoir gagné ? Le meilleur simulateur d'hélicoptère existe avec de nombreux compagnons, de superbes graphismes 3D et une construction accapitrante, une super intelligence artificielle et la possibilité de jouer en réseau en mode coopératif.



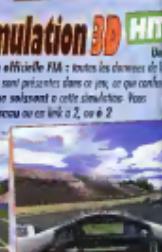
JOINT STRIKE FIGHTER

Avec un jeu véritable bijou de la technologie d'un réalisme impressionnant, vous allez être les fiers pilotes de l'US Navy encore en développement à travers de nombreuses campagnes. Jeu en solo ou multijoueur.



Egypte 1156 av. J.-C.

NEW L'Egypte à vos pieds ! Un d'aventure à l'ambiance mystérieuse, des graphismes et la jouabilité incomparables !



F1 Racing Simulation 3D

HIT Simulation officielle FIM : toutes les écuries de saison 96 sont présentes dans ce jeu, qui combine un réalisme saisissant et cette simulation. Vous pourrez jouer jusqu'à 8 en réseau ou en link à 2, ou à 2 sur le même écran splitter.





TOMB RAIDER II
Lara Croft

La belle jeune reine du service contre une secte maléfique, à la recherche de la relique d'Atum de Khons. Développée avec 3 ans et demi, cette version améliorée de la célèbre jeu de plates-formes de LucasArts vous offre 5 ans de nouveautés en plateau alternatif, de 10 à 1500 niveaux et un bien plus précis, utilise 2 objets au même temps, modifie les angles de nouvelles armes... La nouveauté majeure, les

EIDOS

Téléverser sur Internet : www.eidos.com

Améliorez vos chances de succès
en jouant plus
d'objets devant vous.



LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Ccial Italia 2 - Niveau 2
14 av. de Gennev Opéra - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
NEW

Centre Ccial Auchan - 69250 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
NEW

Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tel. 03 26 86 52 76

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
NEW

Galerie Auchan - 69600 LYON ST-PRIEST
Tel. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON

Espace Solid 18410 LE PONTET
Tel. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE
NEW

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tel. 05 61 76 20 39

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Epine - 77440 Belle Epine
Tel. 01 64 56 05 13

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
NEW

Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Faucogney 78140 St-Quentin-en-Yvelines
Tel. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Le 3 Fauvettes
Niveau 2 - Rue G. Sury
95000 Cergy - Tel. 01 34 24 80 81

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ccial Cité Solid - Niveau 2
Maison Bleue - 94010 Creteil
Tel. 01 47 66 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Ile d'Europe
Niveau 1 - Avenue des Minimes
92520 La Défense - Tel. 01 47 73 53 23

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ccial Cité Solid - Niveau 2
Maison Bleue - 34000 Montpellier
Tel. 04 67 20 14 57

MICROMANIA PARIS

Centre Commercial l'Europe - Niveau 1
Mall Adrienne - Tel. 01 46 35 35 35

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Ccial Rosny 2 - Tel. 01 69 29 14 99

MICROMANIA EVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - Tel. 01 60 77 71 02

MICROMANIA CAP 3000

Centre Ccial Cap 3000 - 33000 Le Cap d'Agde
Tel. 04 64 75 20 30

MICROMANIA LES ULIS

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tel. 01 69 29 14 99

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Ccial Nîmes Etoile - Nîmes 30000
Tel. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PLATEAU

Centre Ccial Lyon La Plateau - Nîmes 30000
Tel. 04 78 67 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Centre Ccial Lille V2 - 59000 Lille
Tel. 03 20 55 72 72

MICROMANIA VILLEURBANNE

Centre Commercial Confluence - 69130 Villeurbanne
Tel. 04 74 87 90 33

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Ccial Place de la République - 67000 Strasbourg
Tel. 03 88 20 60 70

MICROMANIA VILLEURBANNE
Centre Commercial Confluence - 69130 Villeurbanne
Tel. 04 74 87 90 33

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1.29 € le jeu)

GRATUITE
avec le 1^{er} achat !
De nombreux priviléges
avec la Mégacarte et 5%
de remise sur des prix canons !

TERRAIN JOUET 500000
MICROMANIA
* Sauf sur les Gamme +. Pas de déduction sur les lots de réduction de 30%

Jouez en réseau de chez vous



- Duke Nukem 3D
- Fl Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Command & Conquer...

L'application de jeu en réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet : <http://www.courschi.fr/stadium>

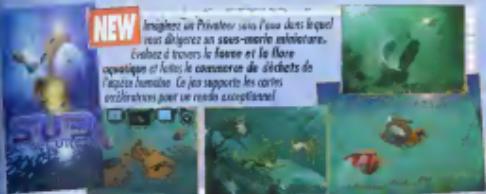


MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

Imaginez un Préhistorique sous l'eau dans lequel vous dégarez un sous-marin préhistorique.
Évitez d'entrer le feu et le flottez également et faites le courser de déchets de l'ancien humain. Ce jeu supporte les cartes en ligne pour un rendu exceptionnel.



NEW

Le jeu des combats ! Embauchez vous des unités d'aventure héroïques. Des adorables petits loups sont de retour... encore plus de papillons, de destructions, de cascades hilarantes et de nuits blanches dévastatrices au programme ! Les débouchées inattendues se déroulent de plusieurs façons, permettant un seul joueur ou à plusieurs, ou en réseau ou sur Internet.



• Reportages, previews ou bonus exclusifs, on connaît déjà... mais test exclusif, c'est la première fois ! Le mois dernier, un éditeur a en effet accordé l'exclusivité d'un TEST à un magazine concurrent qui, à surprise, l'a encensé sans retenue. A priori, tout le monde est content : le magazine vend plus de numéros (trop attendu du public), l'éditeur vend plus de jeux (une seule critique outrageusement laudative)... bref, c'est le bonheur ! Pourtant, cette histoire aura fait quelques victimes : les lecteurs. Les uns se seront préoccupés sur un jeu qui ne mérite peut-être pas la note accordée, les autres attendront un mois supplémentaire pour se faire une idée du produit... ce n'est pas régi. Notre rôle de journaliste n'est pas de porter au paradoxe les jeux « en test exclusif » tout en détruisant ceux dont nous n'avons pu obtenir l'exclusivité, notre rôle est d'informer le lecteur sans qu'il intervienne autre chose que notre subjectivité de testeurs/joueurs. On ne brade pas les brevets de nos lecteurs pour une bonne affaire passée avec un éditeur. Simple question d'éthique... et de respect aussi !

Eric Ernaux

P.S. Aux affûts qui nous reprocheraient d'avoir fait la même chose avec Dark Earth, précisons qu'il s'agissait alors d'une exclusive non négociée et totalement involontaire. D'ailleurs, aucun « exclusif » n'aurait figuré sur la couverture.

Mon beau mercenaire

Jagged Alliance 2 fait suite à... tic... tac... tic... tac... Heu, Jagged Alliance 2 ? Et bien non ! Ce jeu est en fait le troisième volet de la série initiée mi-95 par **Sir-Tech**, le second étant **Deadly Games** (une évolution multijoueur du premier). Jagged Alliance 2, contrairement à son prédecesseur, ne se contente pas de quelques améliorations, mais s'émancipe tant dans la forme que dans le fond. Désormais en 3D isométrique, SVGA et 65000 couleurs, il propose en outre 50 personnages à la morphologie, la personnalité et la voix différentes. Missions de nuit, contrôle de véhicules et recours aux raids aériens sont également prévus. Annoncé pour le printemps 98, ce jeu de stratégie peut se dérouler au choix en temps réel ou au tour par tour et proposera bien évidemment moutl options multijoueur. ■



Kit ou double

Distribué par Mindscape, **Aventures sur l'Île Lego** est un petit jeu inspiré des jeux du même nom. Jusque là, pas de surprise majeure. En revanche, le fait que ce soft bénéficie d'un environnement en 3D temps réel tirant partie des cartes accélératrices 3D en est une... de surprise. Ce soft aurait en effet pu se contenter d'être une jolie « publicité multimédia » avec des décors modélisés qu'ils sont beaux et des personnages Lego qui courrent partout. Ce qu'il est, mais en partie seulement. Le joueur a en effet la possibilité d'assembler des véhicules (F1, Jet-ski, moto, 4x4, etc.) qu'il pourra débrayer sur les routes bitumées de l'île Lego. Graphiquement sympathique, ce jeu nécessite tout de même une grosse config' pour fonctionner correctement (l'intégration était tout juste correcte sur mon P166 3Dfx). Il s'adresse ensuite à un public jeune, très jeune même, tant les phases de jeu sont répétitives et d'une simplicité enfantine. Un soft au ludisme dilué donc, actuellement disponible aux environs de 300 F. ■



LA BORDÉE DE MINDSCAPE



Les nostalgiques du fameux **Pirates I de Sid Meier** et les amateurs de flibuste en général lanceront une grande bordée de jurons jubilatoire en apprenant que Mindscape s'apprête à lancer un jeu d'action/stratégie appelé **Buccaneer**. Ce jeu vous permet de prendre en main la destinée de tout un équipage au cours d'une longue campagne passée à sillonnaux les mers du globe, en quête de gloire et de richesse, et pas forcément dans l'ordre. Sinon, un mode combat rapide permet aussi de se trouer la quille à quatre en multijoueur ! ■

**Cet hiver on vous
met le feu sur PC**

Codemasters

• **Monkey Island 3**
Fallout 2 sera en vente
en début d'année 1998.
Le jeu de rôle StarCraft
est finalement
disponible à Noël.
■

• Les deux derniers
jeux de la série Final Fantasy sont
disponibles dans l'édition
Ultimate. Le jeu à venir, Final Fantasy 7,
sortira au printemps.
Ultimate Interactive
Magic de 10 à 18 ans
sur CD-ROM.

• Hugo the Cat sera
disponible dans les boutiques
Starcraft à la fin de l'année.
Le jeu de stratégie, qui
nous vient d'Allemagne,

• Un nouveau jeu
Software le deuxième par
MicroSoft sera à paraître
en mars. Il s'intitule
Zone 64, et il comporte
un peu de **Quake 2** et
peut être joué à deux. ■



FUN, C'EST DU CODEMASTERS

Après FunTracks, il nous tarde à la rédac' de mettre la main sur un jeu d'arcade aussi accrocheur. Il semblerait que Micro

Machines V3 soit bon pour nous rendre ce service. Sorti depuis quelques temps sur PlayStation, ce jeu Codemasters devrait voir le jour sur PC début 98. Doté de 48 circuits entièrement en 3D, de multiples bonus, d'un mode réseau huit joueurs et de 32 véhicules, il tirera en outre parti des cartes accélératrices 3D. ■



Un jeu en hiver

Bénéficiant d'une sortie mondiale, **Monkey Island 3** sera finalement testé dans le numéro de janvier en VF intégrale. Inutile de glisser à nouveau sur le nouveau style graphique et l'interface originale de ce jeu d'aventure dans la tradition **LucasArts**, vous avez pu constater les changements apportés à la série en jouant à la demo passée dans un récent numéro. En attendant de pouvoir mettre la main sur une version préview, voici quelques photos inédites. Celles-ci nous permettent de découvrir l'une des séquences « action » du jeu (dans la lignée du concours de crachat de LeChuck's Revenge) : un duel au pistolet ! Jusque là Guybrush était parvenu à se sortir vivant de toutes les situations, y compris dans l'île à nouveau ? Mmh ? Je vous le demande ? ■



Vol à la tire



Après nous avoir proposé des années durant de sauver des Lemmings, DMA Design révèle ses nous penchons pour la violence urbaine. **Grand Theft Auto** vous propose en effet d'incarner des individus de la pire espèce, petites frappes ou mercenaires, accomplissant les busses besognes de la pâtre en milieu urbain. Entièrement libre de vos décisions, vous décidez ou non d'accepter une mission, celles-ci vous menant d'un bout à l'autre de l'une des trois villes du jeu (New York, San Francisco et Miami). Pour vos déplacements, vous n'aurez qu'à vous servir ! Il est en effet possible de s'emparer de tous les véhicules passant à votre portée (non sans avoir préalablement éjecté le conducteur !) : ambulance, voiture de police, bus scolaire, moto, taxi, camion de pompier, taxi, etc. Entièrement en 3D et compatible 3Dfx, ce titre BMG Interactive ne brille pas par ses graphismes, mais par son originalité, son humour et la grande liberté laissée au joueur. ■

Les fils cachés de



On sait un peu plus sur **Asghan**, le jeu de combat/exploration 3D développé par **Silmariis**. En fait, il met en scène les deux fils de Targhan, héros barbare de l'un des premiers jeux de la petite équipe de développement située à Marne-la-Vallée. Celui que vous incarnez, Asghan, dissimule son bras brûlé par un dragon noir sous une armature de fer. L'autre, Morgan, dissimule sa félonie sur l'île de Sith, abritant les derniers dragons à avoir dévasté les terres d'Edengham. Votre mission consistera donc à déloger votre frère et ses dragons d'amis, tout en hachant menu les 48 autres créatures gambadant sur l'île maudite. ■



Codemasters

Rally Championship
Europe 2006

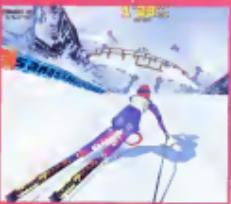
Final Fantasy VII



Dirty **Sega**

Faisant suite à *Virtua Squad*, *Virtua Cop 2* ne se contente pas de tirer partie des capacités du processeur MMX (contrairement à *Daytona Deluxe* par exemple). Il gère également les cartes accélératrices 3D pour offrir des graphismes lissés et une animation plus fluide. Et oui, vous n'aurez désormais plus aucune excuse pour manquer votre cible ! Beaucoup plus pêchu que son précurseur, ce jeu de tir propose un mode multijoueur, la possibilité d'emprunter différents parcours, ainsi que des courses poursuites en volute ; les déplacements étant toujours gérés par l'ordinateur. Tout comme *Dirt Har Trilogy*, il est maintenant possible de s'enfuir des éléments du niveau pour éliminer ses ennemis sous feu AGL (évacuation automatique à la fin).

Le Ski c'est la Santé



Dix personnages seront proposés, tous originaires d'un pays et spécialisés dans une discipline (ski, snowboard alpin ou freeride), ainsi que sept pistes et deux types d'épreuve : slalom et descente. Les dresseurs de Grizzly nous promettent une animation à 30 images/seconde sur un P120, la gestion des cartes accélératrices 3D, des résolutions pouvant aller de 320x200 à 1600x1200 en 256 ou 65536 couleurs, ainsi qu'un mode réseau et split-screen ! ■



MAI 68 SUR TATOINE



Premier jeu de stratégie à exploiter l'univers Star Wars, Rebellion vous propose de retrouver une

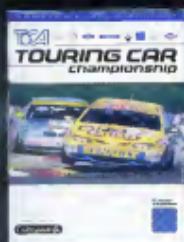
retrouver une cinquantaine de personnages tirés des films de Lucas (je sais, il n'en a réalisé qu'un), des bouquins de Timothy Zahn et des affreuses BD Dark Horse. Ce jeu se déroule en temps réel et vous laisse le choix de votre camp. Il est également possible de se limiter aux décisions hautement stratégiques pour confier la résolution des combats à l'I.A. À moins que vous ne décidez de « mastériser » le tout à l'aide de la force. ■

Un et puis très très vite

Il s'arrêtera plus chez **Europress**. Après le fort sympathique **International Rally Championship** testé le mois dernier, ils nous préparent une autre simulation automobile. Son nom ? **International Touring Car Championship**. Ses points forts ? 16 circuits proposant chacun deux parcours, pas moins de 18 voitures, l'indispensable mode Direct3D (65000 couleurs) et 18 joueurs en réseau ! Une brochette des plus appétissantes pour un jeu orienté arcade. Arcade, certes, mais pas pour autant dénué de réalisme. Des ingénieurs peuvent ainsi vous communiquer régulièrement l'état de santé de votre véhicule par radio. Et en mode championnat, il est possible de régler sa voiture en passant par les phases d'entraînement et de qualification. ■



TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE



PC
CD-ROM
Windows 95



www.touringcar.com

TOCA, les voitures et pilotes officiels du Championnat 97.

Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (6 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

Codemasters

UNDER A KILLING MOON 3



Tex Murphy, vous vous souvenez de lui ? Le sous Mike Hammer en imper, héros de Under a

Killing Moon et The Pandora Directive ? Et bien sachez qu'il s'apprête à mener une nouvelle enquête dans Tex Murphy : Overseer, toujours chez Access. Il se penche cette fois-ci du haut du Golden Gate Bridge sur le cas d'un suspectif suicidé, apprenti sauteur et noyé confirmé. Cette enquête lui permettra de rencontrer des personnages hauts en couleur, incarnés par des acteurs réels interagissant dans un environnement en 3D Hi-Color. Sortie prévue sur CD et DVD-Rom. ■

Les Men in Black, après avoir dépassé les Raptors de Spielberg au box-office américain, s'apprêtent à réguler l'immigration extraterrestre sur nos écrans ! Très proche dans son concept de Resident Evil ou Alone in the Dark, ce jeu d'aventure/action vous propose d'incarner au choix : l'Agent K (Tommy Lee Jones), J (Will Smith) ou L (Lorraine Lovely Flormini). Des angles de caméra prédictifs vous permettent de suivre leurs déplacements d'une pièce à l'autre, les décors étant modélisés et les personnages (rencontrés en incarnés) en 3D. MIB alterne les séquences d'exploration, de résolution d'éénigmes et de combat. Votre personnage est en effet capable de frapper du poing comme du pied et même de poser les attaques ennemis. Mais le jeu ne se contente pas d'utiliser les personnages et l'équipement high-tech du film (dont le fameux criquet), il lui emprunte aussi sa trame scénaristique. Vous devrez donc traquer le Bug et sauver par la même occasion notre bonne vieille Terre. C'est Gremlin qui a finalement acquis les droits du jeu MIB, la distribution étant assurée en France par FunSoft. ■

Foot en 3D : fillimité ?

Développé par Gremlin et présenté il y a quelques mois en reportage, Actua Soccer 2 s'apprête à rentrer dans l'année. Après World Wide Soccer PC, World Football 98, Fifa 98 et prochainement Adidas Power Soccer, SWOS 2000, ainsi que Kick Off 98, autant vous dire que la concurrence est rude et le gâteau marketing constitué par l'approche de la Coupe du Monde... appétissant ! Cette simulation tout en 3D propose, outre une gestion des cartes 3D, différentes conditions météorologiques (froid, brouillard, neige et pluie), autant de stades différents que de lettres dans l'alphabet et un système de contrôle on ne peut plus simple. Graphiquement à niveau, Gremlin s'est même arrangé pour que l'on puisse reconnaître quelques-uns des joueurs les plus médiatiques (dont Cantona). ■



Gremlin in Black



Ready... Settlers... Gold !

Décidément très prolifique (Incubation, leur dernier jeu, est testé dans ce numéro), l'équipe de développement allemande Blue Byte s'apprête à sortir la version française de Settlers II Gold Edition. Ce sympathique jeu de stratégie gagne 130 cartes inédites (créées par des joueurs) ainsi que les apports du Scenario Disc. Ce dernier, également disponible seul, nécessite bien entendu la version originale de Settlers II et réunit un scénario hystoriel, un éditeur de cartes, 12 nouvelles maps en jeu libre ainsi que 7 continents à explorer. Si le jeu a un peu vieilli (mode multi-joueur limité à deux joueurs), il reste graphiquement séduisant (3D texturée, ombrage Gouraud, mode SVGA) et présente l'avantage de tourner sur un 486 DX2-66. ■



Notre sélection

LES SIMULATIONS PASSION

LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Toca
TOURING CAR
championship

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Codemasters

LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97

PETE
SAMPRAS
TENNIS '97



Jonah
Lomu
Rugby



Codemasters

www.codemasters.com

PC
CD-ROM
Windows 95

Votre distributeur le mieux équipé pour vous. N'hésitez pas à nous appeler au 08 36 68 42 68 (DF23 à l'intérieur).

Géant. J'ai envie

Comment ont-ils pu ? ! Après des années de vie commune, de bonheur partagé, de... de mutuelle émulation, trahir celle qui a fait leur succès ? Codemasters délaissa en effet sa série de Micro Machines pour se consacrer corps et âme à une nouvelle compétition automobile, (taille) réelle cette fois-ci et anglaise de surcroît. Celle-ci met à mal les pare-chocs de huit berlines de série au moteur gonflé ; des voitures aux noms étrangement familiers : Peugeot 406, Audi A4, Nissan Primera, Honda Accord, Renault Laguna, Volvo S40, Ford Mondeo ou Opel Vectra. Mais qu'elles vous soient familières ou non, vous devrez tout de même les concasser avec la hargne commune au broyeur industriel. Comme dans Nascar Racing ou Destruction Derby, tous les coups sont permis. Ici, la pudibonderie inhérente à la F1, se refusant au contact, laisse la place à une conduite nettement plus agressive - le



meilleur moyen de dépasser un concurrent étant encore de le foutre dans le décor ! TOCA emprunte pourtant à la F1 quelques-uns de ses circuits, dont le fameux Silverstone. Au nombre de huit, ces circuits sont les fidèles reproductions de leurs modèles réels. Les infographistes se sont en effet aidés des relevés topographiques de l'Institut Géographique International pour en modeler les courbes avec un maximum de réalisme. Les conditions météo sont



également gérées : sous la pluie, on peut admirer les reflets des feux arrières sur la route humide, tandis que par temps neigeux la poudreuse recouvre peu à peu la piste. L'objectif du jeu change alors du tout au tout ! Le but n'est plus de finir premier, mais de parvenir à mener son véhicule jusqu'à la ligne d'arrivée !

You got that look

La version démo soumise à notre appréciation ne fonctionnait que sur un P2 équipé d'une carte 3Dfx, fluidité orgasmique et effets graphiques à foison étaient de la partie. De l'aveu même de Codemasters



Scoop ! Découvrez-en nos impressions à nos Macro Machines avec TOCA, une simulation de course de voitures très proche de nos amis brits. Les preuves sont accablantes à les phots : on ne peut plus respirer normalement. Jugez par vous-même !

Macro Machines

TOCA Touring Car

ter, TOCA se voit amputé d'une bonne partie de son impact visuel sans carte 3D (ce qui n'a rien de surprenant, et eux au moins, ont l'honnêteté de le reconnaître...). Outre des graphismes accrocheurs, le moteur 3D offre un excellent feeling. Les réactions des voitures sont ainsi rendues avec une grande finesse. Effet de tangage, dérapages, têtes à queue et gigantesques carambolages pimentent les courses et leurs donnent un cachet d'authenticité. Les chocs sont par ailleurs gérés en temps réel. Les dégâts apparents et les débris épargnés sur la piste ajoutent une dimension jubilatoire à cette simulation rigoureuse. Parmi les vues proposées, on notera la présence d'une vue subjective originale. Celle-ci vous



permet de suivre le mouvement sensuel des essuie-glace par temps de pluie ainsi que vos mimiques, accrochées au volant comme au gouvernail d'un navire en perdition quant l'une d'elles ne passe pas une vitesse d'un coup de poingnet rageur. Également prévu sur console (je sais, vous vous en tapez le coquillard, mais je n'ai plus rien à dire sur le produit et il faut encore que je tape quelques lignes, alors je rallonge la sauce voyez-vous. J'improvise, je blabatille, je digresse joyeusement, j'envisage même de vous parler de mes dernières vacances...), TOCA s'annonce comme l'une des plus prometteuses simulations automobiles à venir. ■

Thierry Falcoz

Championship

Vous vous souvenez sûrement des Shadoks, un dessin animé télévisuel dont les premiers épisodes furent diffusés il y a plus de vingt ans ? Non ? Pas du tout ? Bon alors, vous voyez Dragon Ball ? Et bien, cela n'a rien à voir ! D'abord parce que les Shadoks, gros oiseaux jauniâtres incroyablement stupides, partagent peu de points communs avec les héros bondissants des dessins animés japonais. Ensuite parce que cette série créée par Jacques Rouxel affiche une réelle intention créative et relève plus du film d'animation avant-gardiste que du dessin animé standardisé dont le Club Dorothée s'était jadis fait une grande spécialité. Graphismes minimalistes, couleurs contrastées, animations très réduites,

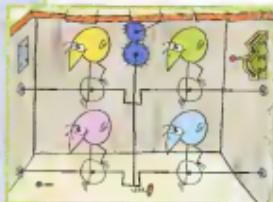


Génial, les Shadoks deviennent interactifs ! Et comme ils souhaitent aujourd'hui s'installer sur une autre planète, vous devrez les aider à surmonter tous les obstacles qui s'opposent à ce noble projet... à commencer par leur insondable stupidité !

narration dans un style proche du documentaire animalier (en plus farfelu)... à l'époque, vous n'aviez guère le choix, soit vous adoriez les Shadoks, soit vous les détestiez. Ah bon, vous n'aimiez pas ? Et bien, vous pouvez désormais vous épargner la lecture de cet article, vous n'apprécierez pas non plus la mouture « interactive » des Shadoks. Non, je vous assure, n'insistez pas et passez votre chemin ! Les autres, par contre, peuvent rester car eux devraient apprécier que, depuis Monty Python Sacré Graal (7th Level), jamais une adaptation « interactive » n'ait été aussi fidèle à l'œuvre originelle.

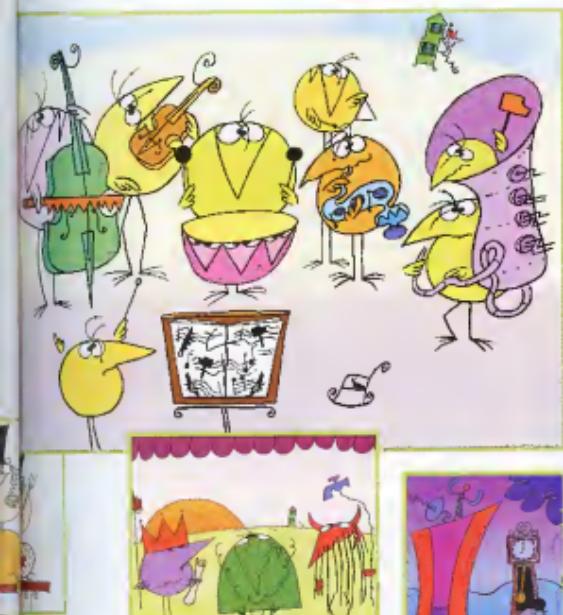
Je Bu donc je... Bu ?

On retrouve ainsi avec plaisir tous les éléments de cette série culte, des graphismes aux bruitages, en passant bien sûr par la narration inimitable de Claude Piéplu, sorte de professeur d'ornithologie qui vous explique avec un ton posé les raisons (toujours



Ga Bu ?

Les Shadoks



absurdes) pour lesquels les Shadoks se comportent de telle ou telle manière (toujours stupide). Et oui, comme hier dans le dessin animé, les Shadoks sont terriblement limités sur le versant cérébro-spinal ! Un vocabulaire limité à quatre mots (Ga, Bu, Zo et Meu) renvoyant chacun à plusieurs objets différents (!), une logique inclassable, un système décimal limité à quatre chiffres (Ga, Bu, Zo et Meu, bien sûr... ce n'est pas la joie du côté synapses ! Ces handicaps ne les empêchent pourtant pas de nourrir un grand projet : quitter leur planète pour une autre plus accueillante. C'est là que vous intervenez, vous et votre intelligence exceptionnelle (du moins au regard de celle d'un Shadok), pour les aider à accomplir ce rêve insensé... et, détrompez-vous, ce n'est pas gagné ! Car dans l'univers inénarrable des Shadoks, rien ne répond à nos lois physiques et

logiques : les fusées tombent au lieu de monter, les passoires laissent passer les mouilles mais pas l'eau, les insectes écoutent de la musique de chambre, les planètes sont plates ou informes, bref, rien n'est comme chez nous !

S.O.S Crétins

Alors, heureusement, Claude Piéplu vous expliquera doctement chaque nouvelle bizarrie mais comme il n'intervient jamais directement, vous devrez surmonter seul les divers obstacles qui s'opposent au projet des Shadoks : leur apprendre quelques rudiments scolaires, les aider à voler des technologies Gibi (un peuple infiniment plus évolué), les aider à se débarrasser de Gégène (un insecte encombrant), leur permettre de voyager dans l'espace... autant de petites épreuves dont vous devrez triompher pour progresser dans cette promenade interactive. Oui, « promenade » car on peut difficilement parler de jeu, la part d'interactivité étant trop réduite. Alors, dans un produit comme celui-ci, ce n'est pas une critique. Par contre, les concepteurs ont multiplié les petits jeux de réflexion et de rapidité sans réel discernement, certains d'entre eux s'avérant quand même beaucoup plus répétitifs qu'amusants... et c'est dommage. Par ailleurs, chaque passage à un nouvel écran de jeu entraîne la diffusion des commentaires qui lui sont associés ou il est impossible d'abréger lesdits commentaires. Il arrive donc que vous deviez entendre plusieurs fois les mêmes propos... et c'est quand même moins drôle au bout de quatre fois ! Mais je dis ça... arrête-t-on un amoureux des Shadoks en lui opposant ce genre de petits détails insignifiants ? Certes non ! ■

Eric Ernaux



• Un nouveau patch ajoutant de nombreuses options multijoueur vient de sortir chez

Rowan Software pour Flying Corps

• Hexen 2 devrait bien-tôt se voir crédité de son petit patch, et il serait même question d'une extension avec une nouvelle classe de personnage !

• Allez, un petit site français pour les fans de Quake, Duke Nukem 3D et autres jeux www.chez.com/arbaall ! C'est un peu vide pour l'instant, mais si tout le monde s'y met... ■

• Malgré sa victoire face à Kasparov cette année, Deep Blue, le super ordinateur d'échecs d'IBM est resté de la circulation pour l'élaboration d'un nouvel ordinateur encore plus performant. Kasparov n'a plus qu'à se bousculer de vitamines ! ■

Diablo & Co

Le hit de Blizzard va encore faire parler de lui, avec tout d'abord une première extension, Hellfire, qui permettra de découvrir une nouvelle classe de personnage : le Monk. Cette extension vous fera affronter 20 nouveaux monstres issus de cinq nouveaux sorts et d'une trentaine d'objets magiques inédits. On peut simplement regretter que toutes ces nouveautés ne servent qu'en mode solo. L'histoire d'Hellfire reprend juste après la défaite de Diablo. Le joueur parcourt huit nouveaux niveaux, découvrira deux décors tout frais (crypte de marbre et grotte aux murs gloutonneraient de créatures insectoides) et se verra confier de nouvelles quêtes par les villageois (qui eux ne changent pas). Pour en revenir à Diablo 2, annoncé pour 1998, Bill Roper (génros de Blizzard) a profité d'une présentation début septembre à l'E.C.T.S pour insister sur le soin apporté par les développeurs à la sécurité du jeu via Internet. Il y a en effet toujours quelques petits malins pour tenter de tricher au jeu et obtenir ainsi des personnages invincibles. ■



Il a fini de me coller aux pare-chocs, le vieux ?

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

FUN TRACKS

Virgin INTERACTIVE

The Need for Speed 3 ?



Le développement de Test Drive 4 (annoncé pour novembre et toujours édité par Accolade) fut confié à une équipe de développement anglaise nommée Pitbull Syndicate. C'est dire dès lors en veulent ! Crée à partir d'un nouveau moteur 3D gerant en mode natif le 3Dfx, ce jeu concurrence directement la série des Need for Speed. On peut ainsi piloter dix véhicules de grand standing sur six circuits internationaux tout en évitant les files. Circuits et véhicules ont été « designés » avec un maximum de réalisme, à partir de photographies, de vidéos et de modèles réduits ! Même les conditions météo ont été reproduites avec la perfection. La piste suit par exemple l'appel d'air provoqué par la vitesse de votre véhicule. ■

ESPÈCES EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT

Pi Magic prépare pour cet automne sa nouvelle collection d'animaux virtuels, dont les vedettes sont bien sûr Dogz II et Catz II. Nouveaux jouets, graphismes retravaillés, suivre Internet et mise à jour des précédentes versions sont au programme. Et si vous décidez d'acquérir les deux versions, chiens et chats virtuels s'ébattront simultanément sur votre écran ; ils joueront en même temps avec vous et entre eux ! Le succès de ces ch'tites bêtes est tel qu'un fabricant de jouets compte s'en inspirer pour développer une gamme de peluches. ■



SEGA PLUS RUSÉ QUE TOI

Incroyable ! Sega qui revendiquait depuis 1992 être l'inventeur de la technologie 3D permettant de changer de vue sur les bornes d'arcade de type Daytona USA, vient d'obtenir gain de cause au Japon le 30 septembre dernier ! Ce qui signifie que tous les éditeurs tiers (Nintendo, Namco, Konami, etc.) devront payer un dédommagement à Sega (environ 5 % du prix du jeu) pour se voir accorder le droit d'utiliser l'habitué panel de vues proposées par les bornes d'arcade japonaises ! ■



Eidos décroche la lune

Côté en 1995, Pure Entertainment regroupe une vingtaine de personnes. Toutes n'ont qu'une idée en tête : faire de Lumatik le successeur 3D de clavages du shoot 'em up tels que Defender et Zaxxon. Jusque là personne n'y est parvenu et l'équipe de Pure est parfaitement consciente qu'il ne suffit pas de sortir un jeu doté d'effets visuels aveuglants et de décors imposants pour surclasser de telles références. Qu'ils en aient conscience est déjà une bonne chose, qu'ils parviennent à surclasser un Defender en est une autre... Quoiqu'il en soit, la découverte de Lumatik à l'E C TS fut pour beaucoup une bonne surprise et mal n'osa mettre en doute son attrait visuel. Entièrement en 3D (décor et ennemis), ce shoot table sur une excellente gestion des collisions, huit niveaux énormes et de nombreux modes de jeu multijoueur (coopératif, « tag » et deathmatch) pour offrir une alternative de qualité aux Fury3 et autres SWIV 3D. Prévu pour avril 98, Lumatik sera distribué par Eidos ■



À bâtons rompus



Après les courses de moto, c'est au tour des simulations de ski de revenir sur le devant de la scène ludique. Snow Racer 98 (Ecdis) sera ainsi confronté à la concurrence de

Ski Racing. Ce jeu, prévu pour décembre, s'inscrit dans la collection Sierra Sports,

contenant à ce jour (et en France) un jeu de golf. Cette simulation alignera six pistes modifiables à partir de parcours réels (tel que Val d'Isère) ainsi que cinq types d'épreuves : descente, super G, combiné, slalom, slalom géant et autant de façons de se rompre le cou. Motion capturés, les mouvements des skieurs possèdent une grande souplesse. Ski Racing bénéficiera également d'un mode huit joueurs, d'une vue subjective et du support de plusieurs cartes accélératrices 3D (3Dfx et Rendition confirmées). ■



- Erratum : Deux erreurs se sont glissées dans le test de **World Football 98**. Le jeu propose trois vues et non pas deux et la config' mini est un PGD CD 2e
- Après avoir acquis Microprose en 1996, Spectrum Holobyte

continuera à éditer des jeux sous les deux labels, ce qui entraînera une certaine confusion. Le nom Spectrum Holobyte vient donc officiellement de s'effacer au profit de celui de Microprose.

• **Windows 9X** est mort ! C'est plus ou moins ce qu'a annoncé le vice-président de Microsoft, laissant augurer d'un futur dominé par Windows NT. En 1998, nous aurons tout de même droit à notre petit Whirlwind, mais ensuite, ce sera Windows NT 5.0 et ses descendants qui prendront la relève. ■

**Toi la rouquine,
j'veux t'refaire la carrosserie.**



En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

VISUAL INTERACTIVE

N

Pas le savoir !



Chez Encyclopédia Universalis, on n'aime pas le multimedia : les images, les sons, les vidéos... tout cela est extrêmement vulgaire, facile, superficiel. Bref, non ne vaut une bonne grosse indigestion textuelle ! Il faut pourtant reconnaître que cette version CD-Rom de la très célèbre et très austère encyclopédie est vraiment passionnante à consulter, ses articles complets et bien écrits s'avérant très stimulants pour nos petites synapses, et cela sans la moindre trace d'effets « multimédia ». Du coup on regrette presque que 200 reproductions picturales - une nouveauté dans cette troisième édition - viennent polluer cette bonne impression d'ensemble (haha) ! Reste le prix, environ 3000 F (250 F pour la mise à jour), ça calme ! ■

**T'as beau hurler, t'as à droite
J'te laisserai pas passer !**

FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

© 1995 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Interplay and its logo are trademarks of Interplay Enterprises Corp.

MONTREUIL INSIDE



TRADE SHOW Arts Graphiques

Montreuil, 26 Novembre

Le jeu qui fait Wizzzzzzzzz !



La sortie sur Apple II du premier Wizardry, Proving Grounds of the Mad Overlord, remonte à 1981. Je ne sais pas s'il y en a parmi vous qui suivent la série depuis ses débuts, mais si c'est le cas ils seront sans doute ravis d'apprendre que le huitième épisode est prévu pour cet automne. Développé par Sirtech, ce jeu de rôle profite d'un nouveau moteur graphique, 3D bien entendu. Que les fans se rassurent ! Wiz8 n'est pas un quaké-like, il propose une gestion des combats en simili tour par tour ainsi qu'un système de sorts portugais de nombreux points communs avec celui de Wizardry. Le joueur dirige une équipe de six personnages dont les personnalités influencent davantage sur le jeu que dans les précédentes versions. Ils le rendront

également plus vivant en commentant les décors traversés. Si cette aventure ne se déroule plus dans l'univers de Lost Gaurd, vous n'en rencontrerez pas moins quelques créatures familières et il sera même possible d'y imposer vos personnages de Crusaders of the Dark Savant et Wizardry Gold. ■

le retour de l'espace



Après Creatures, la série des Dogz & Catz et l'invasion des Tamagotchi, c'est au tour de **Fin Fin** (prononcez « fine, fine ») de faire son entrée sur la scène des chi'tites bêtes virtuelles. Développé par Fujitsu, ce titre est un jeu à part entière et non un screen saver. Vendu aux environs de 400 F avec un micro et un sifflet, **Fin Fin** vous propose de faire ami-ami avec un pingouin volant de la planète

Teo. Comment ? Mais en lui parlant ! Le manuel vous conseille même de poser la chiancionette, histoire de décomplexer le **fin Fin** et d'inquiéter votre entourage ! Graphiquement sympa mais ludiquement limité (pas de gestion à la *Creatures*), **Fin Fin** ne séduira que les plus petits. ■

ET SIERRA CRÉA LOM À SON IMAGE

Dans la lignée de *Might & Magic*, *Lords of Magic* s'apprête à voir le jour sur PC. Attendu pour Noël, ce jeu de stratégie mêle une gestion au tour par tour et des combats en temps réel. Il apporte au genre un environnement en 3D autorisant des sorts aux effets spectaculaires (terraforming, forêt luxuriante transformée en désert du Kalahari). Distribué par CUOSierra, LOM propose en outre une option multijoueur (6), huit écoles de magie et trois classes de personnage (guerrier, mage et voleur). ■

AAARCHH...
Mais j'veux m're faire l'escargot !

FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.



VISUAL INTERACTIVE

Le nouveau visage

Opération Panzer. Bien au-delà de ce qui se réalise dans le monde des stratégies. Il faut le voir pour le croire! La capacité de jeu de cette deuxième génération d'Opération Panzer est réellement phénoménale. Grâce à l'Editeur de Bataille, vous créez votre propre scénario pour un plaisir du jeu amélioré et une possibilité de rejouer à l'infini. Enfin grâce au support multi-joueurs, jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps.

Opération Panzer

Le nouveau visage des Jeux de Stratégie

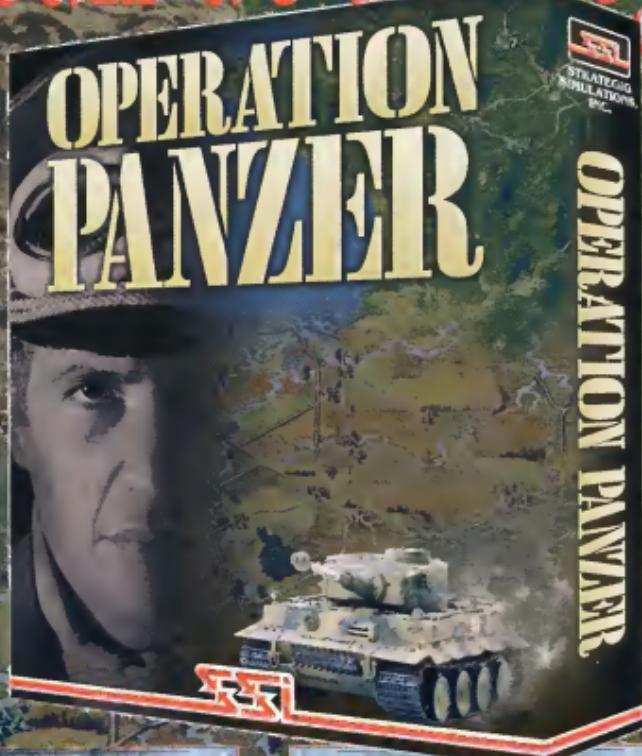
▲ La série des Champs de Bataille interactifs met en valeur le réalisme des cartes dessinées à la main et des unités de combat en 3D



WINDOWS 95
CD-ROM

www.panzergeneral.com

des Jeux de Stratégie.



EIDOS



MINDSCAPE

PlayStation, PlayStation Portable, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Network, and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment America, Inc. © 2005 Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. Eidos, the Eidos logo, and Operation Panzer are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and service marks are the property of their respective owners. Eidos Interactive Ltd. reserves the right to cancel any order for inappropriate purchases or purchases made by automated scripts or programs. Void where prohibited by law. Eidos Interactive Ltd. is not responsible for any errors or omissions in this document. All prices are subject to change without notice or obligation.



Que faire, face à une bande de surexcités de l'atome fermement décidés à ne point limiter les essais nucléaires à quelques atolls du Pacifique ? Nuclear Strike vous propose de répondre à cette question avec la finesse, le tact et les trésors de diplomatie inhérents à la série dont il constitue le cinquième épisode. L'objectif est une nouvelle fois on ne peut plus simple : tout faire péter avant qu'ils ne fassent tout péter. «Ils» se sont les méchants bien sûr, terroristes de surcroît et intimement convaincus de la nécessité d'une Troisième Guerre mondiale pour répartir de façon plus équitable les pétro-dollars. Quant au rôle du gentil, pas de bol (tant pis pour les pétro-dollars), il vous échoue une nouvelle fois. Par chance et à la différence des autres épisodes, vous n'aurez plus à vous contenter d'un



simple hélico pour mener à bien votre campagne de prévention atomique. Une quinzaine de véhicules peuvent désormais être empruntés dont un A-10 Warthog, un Comanche, un Cobra (défini par Fred, notre spécialiste aile, comme un «hélico plutôt léger»... merci Fred), un Harrier AV-8, un tank M1 Abrams, ou encore un aéroglisseur. Ces véhicules vous attendent généralement sur une aire dégagée, type hangar, où vous pourrez poser votre hélico sur la zone prévue (et balisée) à cet effet. Votre pilote courre alors automatiquement jusqu'à l'appareil convoité pour en prendre le contrôle. Et dès que les choses commencent à se gâter (bouclier inférieur à 100), il peut rappeler son hélico afin que ce dernier lui mette le grappin dessus. Les armes à



Après s'en être pris à la désertification (Desert Strike), au déboisement (Jungle S.), aux communistes (Soviet S.) et à l'urbanisation galopante (Urban S.), la série des Strike poursuit sa lancée politico-éologique en s'attaquant aux es-sai-nucléaires !

Home Run atomique

Nuclear Strike



votre disposition sont de quatre types : les canons, les roquettes Hydra, ainsi que des missiles Hellfire (air/sol) et Sidewinder (air/air). Les cibles sont quant à elles innombrables.

Carnage organisé

L'environnement de jeu étant entièrement en 3D temps réel, tout, absolument tout est susceptible d'exploser en une myriade de débris épars : bâtiments, barrières, véhicules, bouches d'incendie, arbres, miradors, etc. Le terrain lui-même conserve les stigmates de votre passage. Végétation calcinée et cratères sont les derniers vestiges de bâtiments ; les véhicules sont brutalement arrachés à l'attraction terrestre, tandis que les bouches d'incendie se contentent de se vider de leur eau, témoignant ainsi de façon poignante d'une fêlure interne et du tort irreparable causé à ses fragiles entrailles canalisées. Une explosion mineure peut également causer des dégâts majeurs par le biais d'une réaction en chaîne, les éléments de décor à proximité du sinistre prenant le plus souvent feu à leur tour. Bien sûr, un environnement 3D ainsi sinistré doit beaucoup aux

cartes 3Dfx, « fluidifiant » l'animation et « dépixellisant » ses graphismes. La config recommandée est d'ailleurs un P166 équipé d'une 3Dfx et de 32 Mo de Ram. En dehors de ces détails bassement techniques, Nuclear Strike peut se vanter d'avoir su allier une action non stop à un minimum de gestion. Survivre aux cinq campagnes *multimission* du jeu n'est possible que si le joueur rationne ses munitions, contrôle son niveau de carburant, change de véhicule au moment opportun et tire partie des renseignements apportés par la carte ultra-détallée (SMFD) qu'il peut afficher à tout moment. Nuclear reprend également les personnages mis en scène dans Soviet Strike : Earle (général), Hack (bidouilleur informatique) et Andréa (journaliste). Ces trois personnages introduisent et concluent les missions dans des séquences en Full Motion Vidéo. Basé sur un principe maintes fois éprouvé, la série des Strike s'offre avec Nuclear un lifting 3D et 3Dfx qui fidèles et prosélytes apprécieront avec un égal enthousiasme. ■

Thierry Falcoz





la résurrection de lézard



• Prévu pour février 98 aux États-Unis, le prochain jeu de stratégie au tour par tour de **SSE** se déroulera durant la Seconde Guerre mondiale et répondra au nom de **Soldiers at War**. Vous y commanderez un commando de 12 hommes, chacun étant capable d'effectuer 40 mouvements différents, à travers 15 missions soigneusement.

• **Wings of Destiny** sera le titre de la première simulation de vol se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale développée par **Psynopsis** pour le PC

• **GT Interactive** et **Microprose** ont émis un projet de « chouï » le 6 octobre dernier. Les deux sociétés ont ainsi décidé de fusionner avant la fin d'année au terme d'un contrat coûtant 250 millions de dollars à GT (c'est eux qui achètent)

• Développé par **Virtus Corporation**, **Death-match Maker** se destine aux possesseurs de... je vous le donne en mille... **Quake** ! Cet éditeur de niveaux approuvé par id Software propose 600 textures originales et 200 objets. Et s'il est réellement « intuitif et rapide » comme le prétend la fiche produit, nous en reparlerons plus longuement le mois prochain

• **SyQuest** a annoncé début octobre une baisse de prix de l'ordre de 30 % sur le disque dur amovible 3DFlyer (230 Mo, env. 1200 F) et la cartouche amovible SyJet (3,5", 1,5 Go, env. 3200 F)

• **Electre Multimedia** vient de publier un agenda regroupant 8000 références CD (tout format et genre) ainsi que les coordonnées de 5500 sociétés. Dommage que son prix soit si élevé : plus de 700 F

• Un peu plus et je n'aurais plus de place pour vous parler de **L'Affaire de l'Oeuf Magique**, une aventure de Nestor Chapo pour les 3/10 ans chez **Sybex**... ■



Après *Frogger la grenouille*, c'est au tour de *Gex le lézard* de préparer son grand retour. Ré baptisé *Gex : Enter the Gecko*, cette suite du jeu de plates formes **Crystal Dynamics** propose désormais un environnement - accéléré - 3D (l'écran de jeu illustrant cette news est tiré de la version 3Dfx). Ce titre suit l'air du temps ventillé par *Mario 64* et *Pandemonium I*, lui aussi développé par **Crystal Dynamics**. *Gex* sera capable d'accomplir plus de 125 mouvements, ces derniers ayant nécessité plus de 3000 « frames » d'animation. Escamptez pour février 98, *Gex* 2 confrontera à nouveau notre lézard zapophile et téléphage à l'infâme *Rez*. ■

Hasbro se grenouille



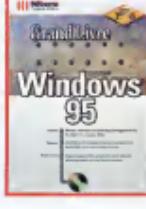
Créé en 1981 par Konami, *Frogger* opère un grand retour sur PC. À l'origine de ce retour aux sources on trouve **Hasbro Interactive**, également responsable du projet *Hedz*. Que les fans se rassurent, ils n'ont pas tué le mythe. *Frogger* vous propose toujours de mener une grenouille du point A au point B en évitant qu'elle ne se retrouve écrasée par un 12 tonnes ou un bison (ce dernier faisant bien entendu partie des nouveaux). Sauf que cette fois-ci, vous devrez également récupérer des bébés grenouilles dans un laps de temps imparti. Évidemment notre ch'ti batracien a pris du relief et de l'assurance. Il est désormais en 3D et possède trois super pouvoirs : le super coussin (auquel répondent les bébés grenouilles, ce qui facilite leur localisation), le super saut et la super langue à tête chercheuse (capable de s'orienter à 180 degrés pour gober un insecte). Plus d'une trentaine de niveaux aux challenges variés, un mode quatre joueurs via splitscreen, modem ou réseau, ainsi qu'une gestion des cartes 3D (glide 3Dfx et Duec3D) achèvent de faire de *Frogger* l'un des tests les plus attendus de cette fin d'année ! ■



Sega Rally Meumeumix c'est pour le mois prochain et pour pas cher. Le prix définitif n'étant toujours pas fixé au moment où j'écris ces lignes, je ne m'avancerai pas plus, mais la volonté de Sega France était d'en faire un titre abordable. Cette nouvelle version ne comporte en effet aucune nouveauté sinon une gestion du processeur Intel MMX et par voie de conséquence une animation nettement plus fluide. En revanche, il ne gère aucune carte accélératerice 3D, tout comme *Daytona USA Deluxe*. ■



Les naufragés de Windows 95



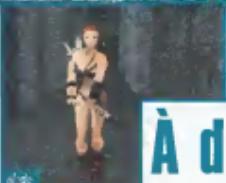
Micro Applications continue d'envoyer des bouées de sauvetage sous forme de pavés de 200 à 1200 F (1) pages aux naufragés de Windows 95. Ce mois-ci les **Robinson de Microsoft** seront ravis d'apprendre la disponibilité de **Windows 95 100 % couleur** dans la collection **Guide de l'Utilisateur** (env. 80 F) et de l'édition 98 du **Grand Livre Windows 95** (env. 200 F). Ce dernier s'attaque aux nouveautés pratiques et professionnelles de la bête comme l'installation de nouveaux composants, l'utilisation des derniers navigateurs Internet (Explorer 4 et Netscape Communicator) et se propose de répondre en 18 chapitres à toutes vos questions (rien que ça). Quant au petit livre 100 % couleur, il autorise une navigation simplifiée grâce à l'utilisation d'un amusant système de code couleur. Dalmatiens s'abstenir ■

(1) 10% de remise avec le coupon à l'adresse de la page 100. ■

Pan dans la



Si vous désirez impressionner une jeune fille en fleurs par votre connaissance des astres ou si vous ne supportez plus de devoir vous tordre le cou pour apercevoir l'étoile d'Algérib, **Balade à ciel Ouvert** devrait vous séduire. Ce CD réalisé par le directeur de l'Association Française d'Astronomie vous propose de découvrir 20000 étoiles au travers de 4h30 de commentaires et 200 photos. À vous d'accélérer la tombée de la nuit, de changer de lieu ou d'époque et de jouer du télescope jusqu'à succomber aux vertus hypnotiques (hypnotiques ?) de ce titre surprenant. Dommage que les commentaires soient si mièvres, les paysages seulement esquissés et le prix si élevé (pres de 300 F). ■



À double tranchant

Il était temps de rendre justice à Blade et The Dark Project. Muns médiatisés que les véritables quadez, ces deux jeux de rôle-simulation sont prévus pour le printemps 98. Blade est développé par Rebel Act Studios, une équipe de développement espagnole. Il proposera quatre classes de personnages (amazonne, nun, chevalier et barbare), 25 monstres différents dont certains composés de 25000 polygones, 30 armes et surtout une gestion des différentes parties du corps. Il sera ainsi possible de démembrer ses adversaires comme dans Die by the Sword (Interplay). On sait également depuis le début de mois d'octobre que ce titre sera distribué par Grenlin Interactive. The Dark Project profite quant à lui de l'expertise acquise par Looking Glass Technologies dans le domaine des JDR (System Shock, Ultima Underworld, etc.) et proposera un mode multijoueur original : le « theftmatch ». Ce dernier consiste à dérober des personnes non joueurs en un minimum de temps et à amasser plus d'argent que l'équipe adverse. Ces deux jeux seront bien entendu accélérés 3D, la 3Dfx étant plus particulièrement soutenue (en mode natif pour The Dark Project). ■

LES HELL DE L'ENFER

Développé par Bryan Walker, une peinture dans le domaine de la simulation, Flying Nightmares 2 vous propose d'être à la fois pilote (grouilleur de base) et commandant. En tant que pilote, vous pourrez piloter au choix un Harrier AV-8B ou un Cobra AH-1W dans des décors en 65000 couleurs de toute beauté (cartes 3D obligé). En tant que commandant, un véritable jeu de stratégie vous attend, complétant à merveille ce premier simulateur de vol « stratégique ». Jusqu'à 16 joueurs pourront également y jouer via Internet. Prévu pour fin 97, ce jeu est distribué par Eidos. ■



ÂMES SENSIBLES S'ABSTENIR
**UN ADD-ON
D'ENFER**
CARMAGEDDON

sci

STARSIEG

PC EDITION

• Un programmeur Westwood, Mike Lyle, a annoncé sur les news groups la disponibilité prochaine d'un patch 3D pour **Lands of Lore 2**. Un certain nombre de textures étant d'une taille trop élevée pour la plupart des cartes 3D, elles seront dégradées... Le jeu sera donc moins détaillé dans sa version accélérée 3D (!) mais bénéficiera d'une animation plus fluide et de pixels moins apparents.

• **Ultimate Race II**, développé par Kaliote pour la PowerVR, devrait voir le jour sur 3Dfx par l'intermédiaire de Monoprice.

• Deux patches destinés à **Moto Racer** sont disponibles sur le CD. Le premier se destine aux bécanes nouvellement équipées de la Matrix M3D. Le second optimise le jeu pour les cartes (4 Mo minimum) gérant les polygones texturés.

• Le patch 3Dfx destiné à **Shadow Warrior** (CF double d'intro news) sera peut-être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez trouver des photos à l'adresse suivante : www.3dportal.com/.

●



G plus de sous !

G-Police, développé par **Psygnosis**, semble bien parti pour devenir la base d'essais technologiques de l'équipe de développement anglaise. Parfaitement fluide sur un P166 équipé d'une 3Dfx, ce shoot'em up 3D supporterait également la nouvelle technologie AGP développée par Intel. La photo illustrant cette news est d'ailleurs tirée de cette version et permet de constater le degré de détail incroyable atteint par le jeu. Les parmeaux publicitaires (à la *Blade Runner*) passent ainsi des séquences FMV sans que l'animation du jeu en souffre le moins du monde ! La version testée était fluide en 1024x768 sur un P2 266 AGP. ■

Attention ça burn !



Bethesda vient d'annoncer pour novembre la sortie de **Burnout : Championship Drag Racing**. Cette simulation de dragsters est la première depuis de nombreuses années (en fait je n'ai aucun souvenir d'un quelconque jeu de dragsters, si même de mon chien Piton, disparaît alors que je venais d'avoir trois ans...) Développé en partenariat avec le magazine *Hot Rod*, ce titre promet d'exploiter au mieux toutes les sensations offertes par ce sport mécanique. Rappelons-en le principe : deux voitures sont placées côté à côté sur une ligne droite. La première à franchir la ligne d'arrivée (généralement à plus de 350 km/h) finit à 400 m à gagné... Vu comme ça, il paraît bien difficile d'en tirer une simulation intéressante ! D'où la présence d'une option permettant au joueur de créer et de tester ses propres moteurs. Burnout utilise un moteur 3D (XaGine) supportant la 3Dfx. Il propose aussi un mode multijoueur, une vingtaine de véhicules et autant de circuits ; l'environnement de jeu se voulant aussi réaliste que possible. ■

DUKE IN PROGRESS



Le 19 septembre dernier (un vendredi), 3D Realms a fait paraître sur son site (www.apogee1.com/graphics/duke4/drift.jpg) la première image de **Duke Nukem Forever**, la suite officielle et « full 3D » de Duke. Autant vous dire qu'elle ne tarda pas à illustrer une quantité

inavaisable de sites, du zine Online à la home page du pecos moyen. En revanche, aucune information n'a filtré des locaux d'Apogee concernant le jeu et on ne sait pas si le véhicule visible sur la capture d'écran pourra ou non être piloté... ■

Le jeu qui en met partout

Vous vous souvenez de Max ? Ce pilote psychopathe qui sévisait dans **Carmageddon** et écrasait dans un éclat de rire tout ce qui passait à sa portée ? Et bien sachez qu'il est de retour dans le **Splat Pack**, l'add-on officiel du jeu développé par SCI. Ce supplément englobe 18 nouveaux circuits ainsi que quatre environnements supplémentaires (tel qu'un univers médiéval). La jouabilité a également été améliorée, des circuits multijoueur ajoutés et des véhicules modifiés. Et

comme en témoignent les photos illustrant cette news, le patch 3Dfx disponible sur le Net après la sortie du jeu original figure en bonne place parmi les apports de cette extension vendue aux environs de 180 F. ■



Digne bon ?



Voici quelques images issues de la version 3Dfx d'Archimedeum *Dynasty*. Distribué par Blue Byte et développé par l'équipe allemande Massive Developments, ce *Wing Commander* aquatique bénéficie d'un moteur 3D inoxydable, permettant au jeu de tourner en SVGA sur un DX-400 à l'audiolé d'une note à cinq étoiles, ce titre était sorti trop tôt pour bénéficier du support des cartes accélératrices 3D. Face à la demande pressante des joueurs, Massive a donc développé un patch 3Dfx disponible (normalement) depuis le 10 octobre sur leur site (www.massive.de/) et celui de leur distributeur (www.bluebyte.com/). Ce patch supportera également les cartes architecturées autour du chip Voodoo Rush, comme la Jazz 3D, avec une infinité de performance. ■

HEAVY METAL



Toujours prévu pour décembre, *Heavy Gear* fait suite à *Mechwarrior 2* et à la perte de licence *Mechwarrior* par Activision.

De la série originale, l'équipe dirigée par Tim Morten a conservé la jouabilité, le jeu étant lui-même assez différent.

Les robots sont ainsi plus petits et par voie de conséquence bien meilleurs animés et détaillés. *Heavy Gear* sera bien entendu D3D et optimisé plus particulièrement pour les cartes 3Dfx (bi-linear filtering, z-buffering, mip-mapping, effet de brume générée en hardware, explosions translucides, etc.). ■

MAINTENANT ARRÊTE DE JOUER ET TERMINE LE JOB COMME UN PROFESSIONNEL !

GTA

GRAND THEFT AUTO



Obéir aveuglément au Gang

Ne pas laisser de Traces

Les ennemis doivent tous être Anéantis

seul le plus fort saura trouver les engins qui brûlent le bitume

• Une liberté de conduite totale sur plus de 6000 km d'autoroutes, de routes, de rues et d'impasses à parcourir à travers New York, San Francisco et Miami

• Inoubliable action en réseau, optimisé carte 3DFX

• Par les créateurs de Lemmings (plus 10 millions de meurs !)

Sortie fin novembre 1997 sur PC, en décembre 1997 sur Playstation

Minis de 3015 DMG et au US 36 EE 90 £0*

(*22.975 FFC le moins)

<http://www.mjinteractive.com>



PC

**BMG
INTERACTIVE**





Il suffit de consulter les fichiers .doc disponibles sur le CD du jeu pour s'apercevoir que Zombie n'a pas lésiné sur les recherches. Ils ont ainsi obtenu les manuels utilisés par l'armée américaine pour entraîner et évaluer ses pilotes de tank, et dans la mesure du possible en incluant des portions dans le manuel du jeu. Pour comprendre cette volonté de réalisme, il faut savoir que le chef de projet, John Williamson, a conduit des recherches sur la réalité virtuelle pour l'US Air Force, la NASA et j'en passe (pour plus de renseignements consulter son interview OnLine à l'adresse suivante : www.combatsoft.com/spear_int.htm). Quant à Mark Long et Joanna Alexander, les deux fondateurs de la compagnie, ils cumulent 16 années d'expérience dans le domaine de la réalité virtuelle ! Autant vous dire qu'avec un pareil background, Spearhead est bien parti pour servir de logiciel d'entraînement aux futurs pilotes d'Abrams ! Ce sont d'ailleurs de véritables pilotes, retraités et en service, qui ont effectué les bêta tests du jeu et fait en sorte que les missions soient aussi proches de la réalité que possible. Pour la petite histoire, Zombie est même parvenu à dégoter un ancien militaire russe vivant aux États-Unis !

Les globe-tankers

L'équipe chargée du design s'est également déplacée sur des bases situées dans l'État de Washington, du Texas et de Géorgie, afin de récolter les textures



des véhicules inclus dans le jeu. Spearhead ne se limite d'ailleurs pas aux véhicules. Vous rencontrerez aussi des fantassins armés de lance-missiles anti-char ainsi que des civils, qu'il sera bien sûr possible d'écraser ! Accéléré 3D, cette simulation gère les cartes 3Dfx et Rendition. Un gros support Internet est prévu, plus de 18 personnes pouvant effectuer une vingtaine de missions multijoueur à l'aide de la technologie SIMNET. Les auteurs nous promettent un jeu à la fois réaliste et proche d'un « tank-doom », l'action n'étant pas oubliée. Reste maintenant à juger de la qualité du moteur (l'alpha ne nous le permettait pas) et de la jouabilité de ce titre. ■

Thierry Falcoz



Si je la Suisse, une bande d'illuminés travaille d'arrache-pied sur ce qui sera peut-être la simulation de tank la plus réaliste ever-jamais. Le jeu est l'Abraham M1-A2 du jeu à défoncer, 20 tonnes de métal capable de défoncer plus de 90 keubecos.

Abrams ouverts

Spearhead

MATERIELS INFORMATIQUES

Kaiwin®

ADIDAS
VOUS EMMENE LOIN... TRES LOIN



Avec Kaiwin, le Multimédia est à la portée de tous



OUTSIDER BIS

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ Carte Mère Gigabyte/Kaiwin VX - 512 Ko cache ■ Processeur Intel Pentium® avec technologie MMX™ 166 ou 200 MHz ■ 16 Mo Ram EDO ■ Disque Dur 2,1 Go ■ Lecteur de CD-Rom 8x IDE ■ Lecteur de disquette 3½" - 1,44 Mo ■ Carte graphique ATI Video Charger 2 Mo ■ Carte sonore 16 bits ■ Boîtier Moyenne Tour - 230 Watts (3x50W & 2x30W) ■ Clavier Mitsumi 105 Touches ■ Paire de Haut-Parleurs de 80 Watts ■ Souris Mitsumi ■ Windows 95 sur CD, Works 95, Money 95 ■ Moniteur 14" ■ Garantie 1 An, Pièces et Main d'œuvre, Retours Andisat ■ Help line gratuite d'un an ■ Norme CE | OU
6

OU
7 |
|---|--|

OUTSIDER BIS 166

6 990 Ft²

OUTSIDER BIS 200

7 990 Fttc

Für den Antrag auf Auskunft kann, telefonisch unter der Nummer 01-49 84 94 14, eine Anmeldung bei unserer Gemeindeverwaltung eingestellt werden. 01-49 84 94 14

Los resultados de *Kraijer* están disponibles en www.kraijer.com. Los resultados de *Wolff* se publicarán en www.wolff.com. Para obtener más información sobre las autorías mencionadas, contactar a info@kraijer.com o info@wolff.com.

Pour recevoir le catalogue Kaliwin, envoyez ce coupon à
Kaliwin, 51 Av des Pionniers, Médicis 612, 94802 Fresnes Cedex

Mac

100

AUDIENZ

五

10-11

Rejoignez les 2.500.000

DIABLO™ :

Le Best-Seller
du Jeu de Role

Joystick 90% Megastar "Superbe jeu solo.
Génial" **** Of "C'est vraiment un jeu de rôle pour les adultes."

PC Player Excellent "Nécessite au moins 16 Mo d'RAM."

PC Team 97% Trophée PC Team

CIM ***** Hit, Meilleur Jeu du mois

M6 Multimédia ***** PC Fun 13/20 - PC Loisirs ****

DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VÉR. MULTILINGUE EN FRANÇAIS

DISPONIBLE SUR CD-ROM MAC



Plus de
1.000.000
utilisateurs

WARCRAFT II : La référence de la Stratégie fantastique

Joystick 90% "Si vous jouez à tout ce soft
essentiellement jeu!"

Geva **** "Warcraft II est une référence.
En résumé, il devient un jeu mythique."

PC Loisirs ***** "Tasse à côté de Warcraft II
serait une trahison pour les aficionados du jeu de
stratégie. Non seulement pour tous les autres."

PC Team 94% - PC Fun 13/20 - CD Loisirs 19/20

CD Media 9/10 - MPC Excellent

PC Expert ***** Jeu du mois - PC Solutions *****

DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN VERSION FRANÇAISE INTEGRALE

fans de Blizzard®



STARCRAFT

Sous Blizzard jouait
réinventer le jeu de Stratégie.

"JM : StarCraft, avec les deux jeux
se sont rendus au sommet de la stratégie."

Une série GEN2 spécial Blizzard:
StarCraft devient un jeu à succès.
10 Jeux à succès"

JoyStick, 10 ans de Stratégie
devenez le meilleur joueur du jeu
StarCraft, vous êtes à réussir!



TONNELLAGE
EN VOUS VENEZ FAUCONNEZ DIFFÉRENTES
SUS ET EN RÉSISTANCE EN MANG

Ca alors ! Un résistant ! Alors que la grande majorité des jeux accélérés 3D tournent sous Windows, Screamer Rally se démarquera des autres en restant bien au chaud, calé dans son Dos ! L'équipe italienne de Milestone, déjà réalisatrice des deux premiers rallyes, semble assez nostalgique de la belle époque ludique : non seulement leurs jeux sont toujours rapides à prendre en main et privilègient la jouabilité, mais en plus ils n'ont jamais vu le jour sous Windows.

La saga Screamer

Souvenez-vous : il y a quelques années, le premier Screamer sortait en VGA. Rapide, fluide, fun et très amusant, il séduisit les fans d'arcade comme les amateurs de courses. Un an après, Screamer 2 profitait du bond en avant de machines capables d'exécuter sans souci un jeu graphiquement soigné : cette fois, le SVGA et 65000 couleurs étaient à l'honneur pour une version un peu moins orientée arcade et dotée d'une intelligence artificielle plutôt redoutable.



J'avais donc cette fois... Avis de récence : plaisir sans modération, un freneticisme à gogo, et délavage sur les pistes en 3D de nos tout honneurs. Progrès oblige, je le suis également certains circuits 3D afin de donner aux conducteurs comme le maximum de sensations !

Aujourd'hui, l'avancée technologique se poursuit, c'est sous 3Dfx et Mystique (le jeu tournant sous Dos, les développeurs doivent prévoir des routines pour chaque carte 3D...) que nous allons retrouver Screamer Rally (cependant, il fonctionnera aussi sur les PC sans carte). Effectivement, le lissage des textures et le Bi-linear filtering, ça a du bon, surtout dans les jeux de courses ! On a déjà pu s'en rendre compte dans Moto Racer, et bientôt dans plusieurs simulations de F1. Terminées les animations poussives à trois images par seconde et la disparition des textures pour gagner en fluidité ! Et ce n'est pas le nouveau Screamer qui va le démentir. À peine le jeu lancé, nous voici au cœur de la course grâce à des paysages réalistes et à une vitesse de défilement impeccable : on a peine le temps de remarquer les petites maisons et les détails animés qui jalonnent les circuits, tellement le rallye bat son plein ! Ah ça,

Criant de vérité

Screamer Rally

ce n'est pas le moment de s'endormir au volant ! Graphiquement, on peut donc déjà dire que notre Screamer Rally tiendra ses promesses et donnera aux 3Dfx de quoi les occuper. Les voitures ne décleront pas non plus puisque leur modélisation est franchement réussie.

Sim'rallye !

C'est donc sur sept circuits que l'on pourra concourir. Deux modes de jeu seront disponibles afin de contenter tout le monde : les courses d'arcade qui permettront de jouer sur quelques circuits et le mode championnat qu'il faudra remporter si l'on veut tous les voir. Ceux qui ont des clés de douze en guise de doigts seront heureux de pouvoir mettre les mains dans le cambouis puisque les pneus, les freins, les amortisseurs, la direction et la transmission seront réglables de manière assez simple, afin de personnaliser son véhicule (parmi huit différents)...

Après quelques parties avec la version bêta, une certitude s'est imposée immédiatement : Screamer Rally sera visiblement aussi difficile que le second. Même avec des adversaires novices, on se retrouve rapidement dans le vent, et une fois largué du peloton, on a beaucoup de mal à revenir en course. Contrairement à International Rally Championship, les collisions avec les bas-côtés ou avec les autres voitures ralentissent beaucoup et il devient rapidement indispensable de ne jamais toucher pour espérer finir premier. Mais cette difficulté n'est pas gratuite puisque Screamer Rally est beaucoup plus réaliste qu'avant. Toutes les voitures ont un comportement nettement différent et leur inertie est assez superbement rendue. Pour une fois, il ne sera pas inutile de freiner, de contre-briquer et de suivre des trajectoires, tellement les dérapages sont sensibles ! Les développeurs semblent donc peu à peu abandonner l'arcade pour se tourner petit à petit vers un certain côté simulation. Un parti pris d'autant plus intéressant en multijoueur puisque l'on pourra s'affronter entre joueurs de bonne compagnie par écran splité (et avec une 3Dfx, ce sera enfin jouable !), link ou réseau. Gare à vous ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



FAIS TOI BEAU... LA FEMME DE TA VIE EST DE RETOUR!



LE MOIS
PROCHAIN
DANS GEN 4,
LARA VA
TEBLOUER !



Après la succession de jeux en 3D sortis ou en passe de sortir, l'arrivée pour fin 97 de Quake II peut a priori sembler anecdotique. Et pourtant, après avoir passé une après-midi avec des versions bien avancées du jeu, force est de constater qu'une fois de plus, les p'tits gars d'id Software vont encore chambouler l'univers du doom-like 3D. La qualité technique du jeu saute immédiatement aux yeux. Quake II utilise en effet l'API OpenGL (nécessitant 24 Mo de Ram) ayant déjà fait craquer plus d'un joueur de Quake et assurant au titre des graphismes lissés et une animation aussi fluide que rapide. Le tout fonctionnait évidemment sur des Pentium gonflés (200 MHz minimum, 32 Mo de Ram, carte 3Dfx...), mais il faut savoir qu'actuellement, il s'agit de la configuration de base des acheteurs de matériels aux États-Unis ! En outre, id Software semble confiant sur le fait que le jeu tournera correctement sur des machines plus modestes (Pentium 133 avec 16 Mo de Ram).

La critique essentielle faite à Quake (et aux autres jeux du genre) provenait de son manque d'intérêt en solo, les niveaux et l'interaction du joueur avec



les décors se révélant très vite limités. Pour Quake II, les auteurs ont donc énormément travaillé ce côté solo. Ainsi, sans aller jusqu'à parler d'un véritable scénario, les énigmes et défis posés aux joueurs sont beaucoup plus fins et variés qu'auparavant, avec une trame générale, une introduction cinématique et bien d'autres éléments qui plongeront le joueur dans un univers futuriste. Ce sont surtout les puzzles et les niveaux qui ont fait les frais de ces efforts de conception. Tout comme dans Hexen II par exemple, il faudra revenir plusieurs fois dans certains niveaux,



id Software a tenu à filtrer peu d'informations sur son Quake II et distille les screenshots au compte-gouttes. Les différentes versions présentées à l'E3 et à l'E.C.T.S nous ont cependant permis de nous faire une bonne idée de cette suite très attendue.



Encore une part !

Quake II



► des mécanismes d'ouverture de portes se trouvant parfois dans d'autres zones, interconnectées par groupe de cinq ou six !

Galerie de monstres

À l'avantage de Quake II, on pourrait facilement prôner son avance dans le domaine du jeu réseau, déjà largement démontré avec Quake et son QuakeWorld. Là encore, le jeu offrira des parties jouables jusqu'à 16 au minimum et même plus selon John Carmack, qui avoue que les nouveaux codes pour jouer en réseau pourraient théoriquement supporter des jeux à 200 en même temps. La dernière version testée nous a surtout permis d'apprécier la qualité des effets spéciaux qui « éclatent » tout au long des niveaux. Que ce soit des effets de transparence, des corridors qui s'illuminent sous l'effet des tirs ou les explosions, tout est fait pour plonger le

joueur dans l'ambiance glauque de ce monde peu plié d'aliens cyborgs. Le « plus » appréciable vient sans aucun doute des monstres, superbes, qui réagissent parfaitement à la situation. Leur intelligence semble enfin intéressante et surtout, touchés par vos tirs, ils tressauteront, perdront un membre ou s'écraseront en continuant à tirer dans tous les sens. Les concepteurs ont prévu quelques armes vraiment sympathiques, comme par exemple une mitrailleuse avec barillet (dans le style Gattling), qui met deux ou trois dixième de seconde pour se mettre à cracher la mort ou pour arrêter de le faire, ce qui peut parfois s'avérer gênant. Pour le jeu à plusieurs, des grenades thermiques ou à retardement ne manqueront pas de fournir des idées de pièges assez jouissives. Alors messieurs attention, malgré son côté « déjà vu » et des concurrents redoutables (Unreal ou Prey), Quake II arrive ! ■

Didier Latil



ETES-VOUS SÛR DE VOULOIR
EN SAVOIR PLUS ?

EDUCATION



PC
CD

©2015 GT INTERACTIVE®
Ligne GT : 09 39 00 14 11
www.gtinteractive.com

G
GT INTERACTIVE



RECONNAISSANCE



SECOURS



INSTRUCTION

you have seen, you can't believe what you're about to see.

Introducing the first ever flight simulation game

that lets you experience the thrill of flying

the way it's meant to be experienced.

It's called LONGBOW², and it's the most realistic flight sim

experience ever created.

It's the most advanced flight simulation ever made.

It's the most intense flight simulation ever made.

It's the most challenging flight simulation ever made.

It's the most realistic flight simulation ever made.

It's the most exciting flight simulation ever made.

It's the most fun flight simulation ever made.

air.

Now, it's time to make it real.

force.

www.longbow2.com

© 2000 Jane's Combat Simulations, Inc. All rights reserved.

It's the most intense flight simulation ever made.

It's the most realistic flight simulation ever made.

It's the most challenging flight simulation ever made.

It's the most fun flight simulation ever made.

It's the most exciting flight simulation ever made.

It's the most intense flight simulation ever made.

It's the most realistic flight simulation ever made.

It's the most fun flight simulation ever made.

It's the most intense flight simulation ever made.

It's the most realistic flight simulation ever made.



WE BUILD GAMES BY THE BOOK.TM

LONGBOW²
Helicoptères de combat.



Nostredamus ne l'a pas prédit mais on s'en doutait un peu : au vingt-deuxième siècle, il y aura des hélicoptères qui voleront sans hélice ! C'est encore plus fort que les machines volantes de Léonard de Vinci, non ? De gros réacteurs, une forme oblongue, des turbines, un arsenal digne de celui d'un porte-avions et zou, ça vole et ça se pilote dans G-Police, le prochain jeu d'action de Psygnosis à qui l'on doit de nombreux shoots qui, sans être variés, étaient souvent jolis !

Venger la famille

Dans G-Police, le joueur ne sera pas agent d'ambiance sur un parking de supermarché. Dommage, j'en rêvais. Il devra exercer un métier nettement moins passionnant : policier d'ambiance aux commandes d'un hélicoptère. L'avantage, c'est d'être toujours en l'air (donc dans l'ambiance), l'inconvénient, c'est que la sœur du pilote (ironie du sort, c'était également une collègue) vient d'être retrouvée suicidée. Et dans G-Police, quant on « suicide » quelqu'un, visiblement, c'est comme dans le Var, on ne le louppe pas.

Effectivement, dans ce monde pourri, deux corporations se font la guerre (cyberpunk oblige) et pourraient bien avoir des intérêts communs avec le

Alors si ces derniers temps les shoot'n'run tendent à diminuer, Psygnosis s'apprête à frapper un grand coup avec ce jeu qui apportera les cartos 3D. Au programme : un hélico sans hélice, des innocents à protéger et de l'action à volonté !



gouvernement. La sœurlette a-t-elle découvert quelque chose ? S'est-elle coincée le doigt dans le robot-mixeur ? A-t-elle été dévorée par son chat ? C'est ce que le joueur devra tirer au clair au cours d'une trentaine de missions qui promettent de sortir un peu de l'ordinaire. Par exemple, l'une d'elles propose d'escorter la voiture d'un personnage important sans tirer dans tous les sens afin de ne pas massacer des civils.

Police de l'air

G-Police

HOTLINE · **HOTLINE**
Lundi, Mardi Tel. Fax Mailbox Internet
Mercredi 10:00-19:00 (1) 30764651 +49-180-5213751 +49-180-5213750 <http://www.mitsumi.de>

HOTLINE • HOTLINE



10

10

Groß:
Jürgen Schmidgasse 16
8010 Graz
A-8010 Graz
Tel. 0316 / 41170200
Fax 0316 / 41170200

Bernard Mittell

221
Carrefour de l'Europe
Sar 12 Ursynia Codex
Tel +33 1 40 70 85 00
Fax +33 1 40 70 98 88

J & W Computer France S.A.

Park Gip Parks

Charles De Gaulle

15, rue Gustave Eiffel - BP

95591 Goussainville Cedex
Tél. : +33 1 30 90 00 00

100-1000000000

Fax: +33 (0)1 34387557

Tech Data

Z.I. Les Vignes

26, Avenue Henri

Barbrunn

93012 Bobigny CEDEX 09

Fax: 433-9911

第十一章

Tech Wires

Computer Europe

51-53, chemin des

93000 Béziers
Tél. : 03.22.10.00.52

图 4-33 第 1 次操作

Page 433 (d) 17-00001

► Visuellement, on peut dire que G-Police est très réussi : on évolue dans des villes en trois dimensions entièrement animées et recouvertes par des domes infranchissables. Des voitures et des motos futuristes circulent sur les chaussées, de petits vaisseaux évoluent entre les gratte-ciel, des enseignes lumineuses clignotent, des écrans vidéos diffusent des pubs, bref, on se croirait presque dans le monde sombre et glauque de Syndicate ! Sauf qu'ici, tout paraît plus vaste vu du supercopter !

Tout doit disparaître

Bien sûr, les combats feront rage puisque de nombreux petits guignols viendront vous chercher des noises ! Petits engins maniables, énormes mech-warriors ou grosses navettes blindées, de nombreux adversaires seront au programme. Pour s'en débarrasser, une douzaine d'armes air-air et air-sol : de la mitrailleuse au laser, du canon à plasma aux bombes les plus diverses, le joueur aura la possibilité de réaliser son petit spectacle sons et lumières.

La démo que nous avons pu admirer témoignait déjà d'une réalisation très travaillée : les explosions (petites ou carrément gigantesques, ilimite Hiroshima), et les éclairages ou propulsion des vaisseaux bénéficient de superbes effets de lumière, encore plus beaux que sur d'autres jeux exploitant les cartes 3D. Lorsque certains ennemis sont touchés, ils s'enflamme et vont s'écraser au sol en tourbillonnant ! On se doute qu'une telle prouesse graphique est particulièrement exigeante en ressource machine : même si le jeu tournera sur une configuration normale (mais musclée), il donnera toute sa richesse avec une carte accélérée 3D. L'animation deviendra alors extrêmement rapide, les textures se draperont pudiquement de petits effets de flous et l'on aura du mal à résister à l'appel du joystick !

Le seul petit reproche que l'on puisse faire pour l'instant à G-Police, est sa trop grande maniabilité (!!) : il n'y a aucun dosage possible dans le tangage, ce qui



rend le pilotage extrêmement délicat. Si ce défaut n'est pas corrigé, un joystick sera probablement indispensable pour pouvoir jouer les acrobates aériens, car avec un joystick, il est très ardu de contrôler finement son appareil. On peut en tout cas s'attendre à un jeu beau, fluide, riche enadrénaline et en effets de lumière, ainsi qu'à un scénario plutôt approfondi pour le genre ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE,
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

Le boss, ce n'en vite
n'importe de partout.
malheur.

Fighting Force a de
grands
envers
violence des
de la vie.



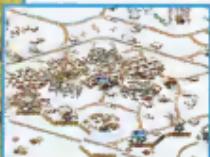
CONCOURS
3615 EUROS:
Gagnez le jeu
Fighting Force
avec la carte
Monster Sound™
Diamond



et de nombreux
autres lots...

Diamond
Monster Sound
3615 EUROS!
www.eidos.fr

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!



Les habitués des wargames
TalonSoft réprimeront peut-être un sanglot à l'annonce de la fin de la série des Battleground. Mais c'est pour laisser place à un nouveau système de jeu, plus beau, plus complet et modulaire, dont le premier titre sera Front de l'Est !

Même si TalonSoft avait peaufiné sa série des Battleground jusqu'à l'excellence, il fallait reconnaître qu'elle restait très limitée par l'impossibilité de créer de nouvelles cartes et par la même des scénarios. TalonSoft change enfin son fus d'épaule avec un nouveau moteur de jeu qui devrait enthousiasmer les amateurs de wargames. Front de l'Est, qui débute cette nouvelle gamme, est un jeu qui couvre non pas une seule bataille, comme d'habitude, mais tout le conflit sur le front de l'Est pendant la Seconde Guerre mondiale ! Ainsi vous pourrez jouer au choix un scénario parmi la cinquantaine proposée, mais aussi vous lancer dans une campagne commençant à la date de votre choix entre 1941 et 1945. Au départ vous ne commanderez qu'une petite compagnie ou deux, mais plus tard vous pourrez donner des ordres à des divisions entières si vous montez en grade. Ce n'est pas tout, un générateur de batailles aléatoires allonge encore la durée de vie, et ceux qui préfèrent rester dans un cadre historique peuvent pourtant créer leurs propres scénarios ou télécharger ceux qui seront sans doute mis à disposition avant longtemps sur le Net. On pourra aussi profiter d'options multijoueur complètes, par modem, e-mail, réseau et Internet. En plus d'être plus modulaire, l'interface de Front de l'Est semble bien plus simple d'accès que celle de la série Battleground. Au lieu d'une barre d'outils bardée d'icônes et de nombreux menus déroulants, la plupart des actions possibles se retrouvent dans une barre d'icônes assez simple, en plus de raccourcis clavier faciles à mémoriser. Pour une fois, un tutorial de trois missions aidera les néophytes à apprendre le fonctionnement du jeu et les mécanismes du combat. Visuellement, les petites incrustations vidéos ont disparu au profit d'icônes d'unités d'une finesse extrême. Que vous jouiez en 640x480 ou en 1024x768, les véhicules et avions sont dessinés avec un tel niveau de détail que c'est un plaisir de les faire évoluer sur le champ de bataille. Il ne reste plus qu'à attendre le mois prochain pour enfin goûter vous-même aux joies de l'hiver sibérien ! ■

Frédéric Marie

Bons obus de Russie

Front de l'Est

Notre sélection

"C'est beau, ça va vite et ça tape de partout.
Un vrai bonheur". Joystick. Octobre 97

"Fighting Force a de gros atouts pour devenir
LA référence des Beat'em All". Playmag. Octobre 97



Avec Fighting Force, préparez-vous
pour le grand retour de beat them up

EIDOS
INTERACTIVE

SORE

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

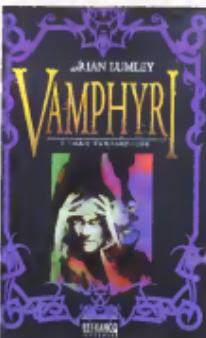
VÉO COUPANTE

Lame des guerriers



Vous n'avez jamais vu un film comme celui-ci ! Souvent tourné caméra sur l'épaule, cette dernière roule au sol avec les acteurs, filme les visages en gros plans spasmodiques, les sabres qui s'entrechoquent. Son unique bras valide armé d'un sabre brisé, le personnage central tournoie, tombe, se relève, et invente alors une nouvelle technique de combat dans un tourbillon de poussière. C'est beau, crépusculaire et d'une rare violence. Le dernier film réalisé par Tsui Hark à Hongkong est sans conteste l'une des plus belles réussites de l'auteur.

The Blade - Tsui Hark - HK Vidéo.



SANGUINES

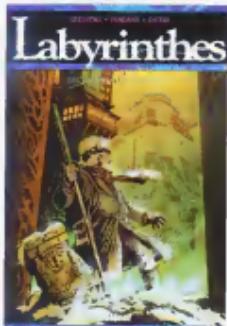
Poil aux dents !

Lumley n'écrit pas divinement, c'est un fait... par contre il est complètement ravagé du bulbe et ça donne des romans dans lesquels tout se mélange : de l'horreur au fantastique en passant par l'espionnage... ça trépide, ça fousse, ça dérape, bref, ça part dans tous les sens ! Reste que, si ce mouvement chaotique peut fasciner, à terme, il peut aussi lasser... Vampyr I - Brian Lumley - Lefrancq.

Être ou ne pas être...

Excellent ! Dotée d'un scénario intéressant dans lequel les auteurs opposent très intelligemment vie séculière (« dans le siècle ») et vie régulière (retirée du monde), cette BD peut également se prévaloir de graphismes horribles parfaitement colorisés. Avec Labyrinthe, vous êtes donc en présence d'un véritable sans-faute... et c'est très rare !

Labyrinthe - Le Tendre, Pendas & Dieter - Glénat.



DEMAIN J'ARRÈTE...

...de fréquenter les bibliothèques universitaires. Où va-t-on inviter des étudiants voir, pour dragueur, il n'y a pas mieux ! Tu l'installeras dans un coin avec un buisson parfaitement indistinct. Tu prendras ton air le plus inspiré possible, veux-tu charmer quelques feuilles d'imitations. Ensuite tu attendras. Mais, gaffe, si tu croises le regard d'une gêneuse, evite de lui faire le grand jeu ! Contente-toi de lui sourire timidement, giflez-y deux fois, lâme sœur... Ça marchera tous les coups. Et bien j'essaierai, aucun résultat ! Finalement, j'ai l'intégralité de l'œuvre pour rien ! Euh, nommagine, maintenant que j'y pense, je me demande si le pôle Lacoste et les loyhan ne trahissaient pas quelqu'un...
Eric Ennau

Des fleurs pour Algernon



Enfin une collection qui s'adresse aux p'tits jeunes qui n'en veulent (de la SF) ! Et attention, vous n'y trouverez pas que d'obscur romans d'auteurs non moins obscurs mais également des classiques du genre ! Alors bien sûr, ce ne sont pas des textes intégraux, mais ils n'ont cependant pas suivi de grosses dénaturations et c'est l'essentiel. A noter, dans la même collection, l'inégalable roman de Terry Pratchett : Le grand livre des gnomes

Daniel Keyes/
Castor Poche.

Oeuvres complètes !

• La Planète bleue •

• Le Monde des merveilles •

• Les Merveilles de l'espace •

• Les Merveilles de l'art •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

• Les Merveilles de l'écologie •

• Les Merveilles de l'astronomie •

• Les Merveilles de la physique •

• Les Merveilles de la chimie •

• Les Merveilles de la biologie •

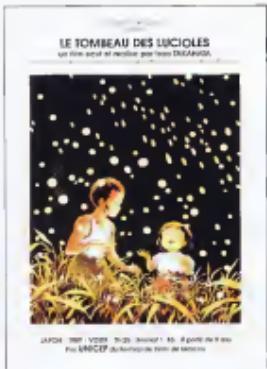
• Les Merveilles de la médecine •

• Les Merveilles de la psychologie •

Disney, l'antidote

Produit par les studios Ghibli, (re) connus pour la qualité de ses longs métrages, le *Tombbeau des Lucioles* a été réalisé par Takahata, ami et collègue de Miyazaki (*Ponyo sur la falaise*). Aux antipodes des Disney, ce dessin anime d'un réalisme poignant met en scène deux gummis livrés à eux-mêmes en pleine Seconde Guerre mondiale. Magnifiquement animée, cette histoire bouleversante a connu une brève sortie en salles.

Le Tombbeau des Lucioles - M. Takahata
Kaze Animation.



XIII moins un

Il en est que le battage commercial accompagnant la sortie d'une BD rebute. Je les comprends, surtout lorsque ces BD s'inscrivent dans des séries exangues, survivants sous perfusion marketing. Mais la longévité de XIII n'a rien d'artificiel. Ce 12e épisode règle ses comptes avec les personnages de XIII contre Un et séduit une nouvelle fois par son scénario.

Le Jugement - V.Hamme/Vance - Dargaud.



Papier recyclé



Rosinskia & Van Hamme, Janjetov & Jodorowsky, Séjourné... on ne peut pas dire que les créateurs de *Bo Doï*, ce nouveau magazine consacré à la BD, ouvrent la porte aux ch'tits nouveautés ! Remarquez, c'est peut-être pour ça que le mag' est aussi cher (plus de trente balles) ! On appréciera pourtant le rafraîchissant zesté d'impertinence qui en garnit les news. À dévorer, donc. *Bo Doï* - Halloween Concept.

ARRRGHHH !

S.O.S, femmes battues

Alors d'accord, Stephen King utilise souvent les mêmes recettes, parfois au point de s'auto-plagier. D'accord, il nous impose parfois d'insupportable temps morts. D'accord, son style n'est pas toujours irréprochable. D'accord ! Rose Madder, l'histoire d'un affreux qui martyrisait sa femme, comme dans *Doctores Claiborne* mais avec une dimension fantastique en plus, n'échappe d'ailleurs pas à la règle. Et pourtant, illes savoir pourquoi, on marche encore ! Rose Madder - Stephen King - Albin Michel.



Da, je sais, il existe des formes de bouquins qui portent le titre «d'œuvres complètes» mais là ce sont celles d'Abraham Merritt, auteur vénérable de SF à l'œuvre (années 20). Alors bon, s'intéresser rien de particulièrement renversant des quatre romans qui composent cette compilation (*Le ref d'Hatar, Sept pas vers Satan, etc.*), tout cela très sage, mais comme Merritt constitue pour beaucoup un auteur incontournable, pourquoi pas ?

Abraham Merritt/
Lefrancop.

Volte/Face



Le principe des novélisations est déjà une vaste escroquerie mais, appliquée à un film de John Woo, cela devient une farce ! C'est si admettre que l'exécution n'est pas facile, l'auteur devant quand même adapter un film par écrit, et cela dans ses aspects les plus visuels... pourquoi a-t-il donc choisi un scénariste de seconde zone, incapable de respecter l'intrigue du film, sa frénésie violente et son intensité symbolique ? Hérit, pourquoi ?

Clark Carlton/
J'ai Lu.

L'Année de l'amour



Chronique d'une amitié deuse et débâclée dans Paris, ce roman débordé de sensations brutes, d'odeurs, de sons, de lumière et d'obscurité... des sensations que Mizon nous fait vivre avec une intensité hyper-réaliste, presque dérangeante. Et quand l'auteur aborde les relations hommes/femmes, parfois sur un ton léger, parfois avec une emouvante gravité, il nous surprise encore par son art du verbe et l'acuité de son regard. A lire absolument, donc.

Paul Mizon/Actes Sud.



Rubine, c'est un peu le pendant féminin de Dirty Harry, elle flingue tous azimuts et sans scrupules... une idéologie expéditive pour le moins douloureuse. Pourtant, si on fait abstraction de cet aspect là et si on s'accommode des graphismes (très influencés par Walthery) de D. de Lazare, on appréciera l'intrigue ex-cellentement bien ficelée de ce cinquième album, *La disparue d'Halloween*.
A découvrir, malgré tout.
Rubine - D. de Lazare, Mythic & F. Walthery - Le Lombard.



Aztèques dansants



Drollaque, ce roman met en scène une incroyable galerie de personnages courant tous après une immense statuette d'une valeur... d'un million de dollars ! Rythmée avec talent, ce récit impétueux, construit sur une série hallucinante de concours de circonstances, se déroule à une vitesse étonnante. Et le lecteur, happé comme les personnages par cette quête effrénée, finit sa lecture à bout de souffle, un sourire satisfait aux lèvres.
Donald Westlake
Rivages Noir.

BÉDOCHE

Rien... mais en mieux

Judas, András a fait mieux que ça ! Oooh, question graphismes et découpage des vignettes, il excelle, mais le scénario est d'une platitude et d'une pauvreté ahurissante ! C'est simple, même dans un manga, il y a plus à manger ! Alors, on lui pardonne parce qu'on l'aime bien, mais qu'il ne nous refasse jamais ça ou alors... ou alors... ou alors quoi, d'ailleurs ?
Capricorne - Andreas - Le Lombard.

SCIENCE-FICTION

Dirty woman



SCIENCE-FICTION

Aveuglement !

Bon alors, que les choses soient claires, je n'ai pas lu ce bouquin mais, à la parcourir mollement, ça a l'air plutôt bien (Ndr : Bravo...). C'est très professionnel ça !. Et puis, de toute façon, je suis sûr qu'il existe des inconditionnels de Jack Vance qui, quoique je dise de ce roman, courront se le procurer... alors je ne vous vrumerai pas pourquoi je me fatiguerais à prêcher des convertis !
La Mémoire des Étoiles - Jack Vance - Rivages/Fantasy.

Œuvres complètes

ALBERT LONDRES



Albert Londres, cela ne vous dit rien ? Et bien, ce n'est pas grave, je me suis quand même rappelé que vous aimiez les très bons bouquins, pas forcément de SF, et en voici un ! Ce recueil d'articles datant d'une époque que ni vous ni moi n'avons connue (le début du siècle), décrit sans concession tout ce que notre bonne vieille société pouvait receler de pur dans son genre. Les bagnes de Guyane où l'on purgeait deux fois sa peine, les salles de foûl où nul ne vous gribouillait, la traite des blanches : une époque riche en hypocrites qu'Albert Londres a magnifiquement retracée dans ses articles sulfureux. Ses textes feront à tel point vibrer que le gouvernement fut obligé de fermer ses bagnes, de revoir sa politique carcérale et de réformer entièrement ses hôpitaux psychiatriques. Un sacré bonhomme et une réflexion absolue dans notre métier ! Ça se lit comme un recueil de nouvelles, c'est cynique et cruaillant et c'est dix fois moins chiant qu'un roman historique !
Albert Londres/Arléa.



PIONS ET DÉS

Trop déliiire !

Elixir se présente comme un jeu de cartes... mais en plus drôle. Le bar ?

Réunir des ingrédients pour lancer divers sorts, ceux-ci influençant le cours de la partie... ou non. Car si

certains sorts ont des incidences tactiques, d'autres ont d'abord pour vocation d'installer une chaude ambiance, du genre : ce sort oblige un adversaire à vous appeler « Malice » jusqu'à la fin de la partie. En dehors

de vos sorties SM, recommandez que cela ne vous arrive pas souvent !

Elixir - Asmodée Éditions.

Offre exceptionnelle !



Du 1^{er} octobre 1997
au 31 janvier 1998,
achetez une carte Sound Blaster
AWE64 Edition Spéciale ou
Sound Blaster AWE64 Gold
et nous vous reprenons
votre ancienne carte son !
Creative vous offre le
nouveau standard du son
à des prix imbattables.



Sound Blaster AWE64 Edition Spéciale

Achetez une Sound Blaster
AWE64 Edition Spéciale et recevez
un remboursement de
100 FF TTC



Sound Blaster AWE64 Gold

Achetez une Sound Blaster
AWE64 Gold et recevez
un remboursement de
220 FF TTC

Pour obtenir toutes les informations, contactez notre service clientèle au
01 39 20 86 03

C'est clair, votre PC a du potentiel

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.CIVM

Produits disponibles chez :

Fnac • PHV • B-dangler • Carrefour • Casino • Conforama • Connexion • Continente • Ceta • Direct Price • Extraspécie • Hypermarché
Interdiscount • PC Halle • Super U • V-Max... et chez votre revendeur habituel.

"En dessous de Zéro : il n'y a plus rien !

Voilà ce que je crois..." -----

D'après "La Science des Zones" d'E. Tripp.

"Le Bio n'a pas créé le Cyber,

pas plus que le Singe n'a créé l'Homme ..." -----

D'après "I had an electric dream" de l'Unité Cybamatique BJ5000.

"Comme le Tonnerre avale le Silence,

la Murène digère la Pluuvre. Nous vaincrons !" -----

D'après "La Méditation Hertzienne" (Cyber anonyme).

"SYNTAX ERROR ... GURU MEDITATION ..." -----

Extrait d'"Arkanoid" Amiga Revue 1989.

"Puisque c'est comme ça ! au nom de l'EGALITE ! -----

Les derniers compteront double".

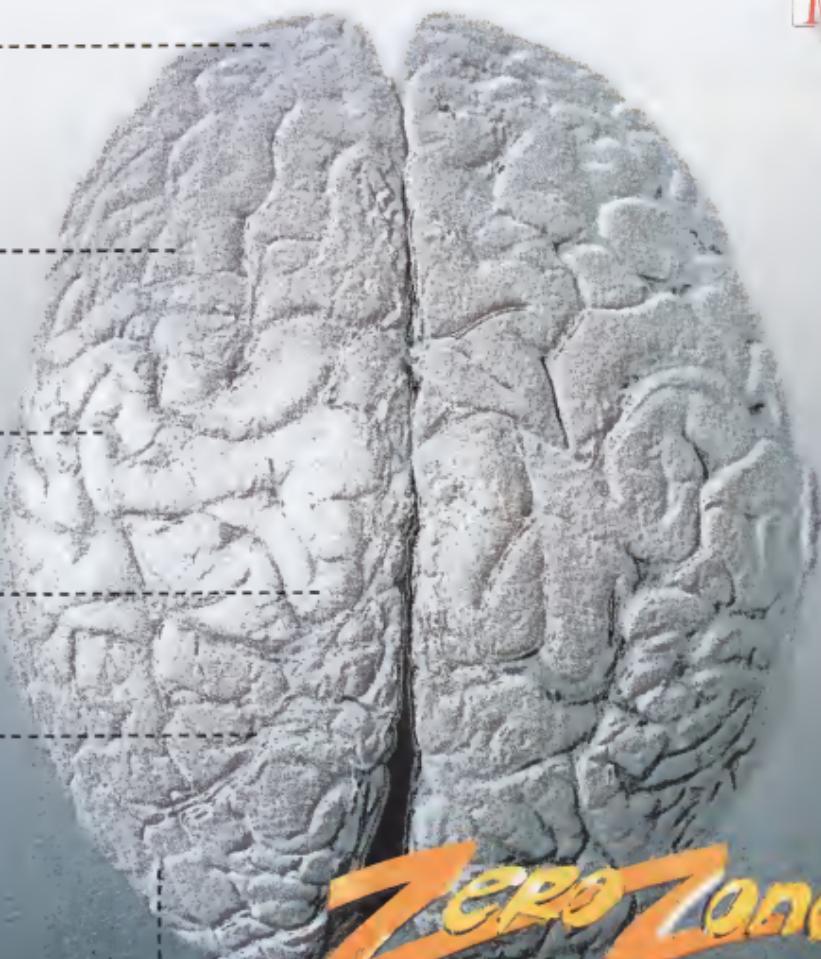
Extrait du discours "Traitement de texte dans la lutte" de Winword-D 2024-4.

"Le produit Brun est au produit Blanc ce que le Salon

est à la Cuisine, ce que l'Estomac est au Cerveau,

bref , ce que le BIO mâle est à la BIO femelle ..."

D'après "Décadence et dégénérescence des Bios" par le Docteur X PERT.



ZeroZone

Certaines zones
sont toujours
extrêmement sensibles.

Enseigné par Philip von Ulrich utilise le meilleur de la technologie de Cryo, il faut s'attendre à un grand jeu d'aventure futuriste. Zum Zéro vous immergerez dans un univers cyber où il faudra utiser vos méninges au maximum pour lutter contre le tyranisme et la tyrannie des puissants.



multiplayer

Génération Dimension 4

• Dernière addition à notre gamme d'adresses :

Cybermédia

3, rue Briffaut,
26000 Valence.
Tél : 04 75 78 17 15.
Créé en mai 97.
Huit PC Cyrix 166+,
32 Mo, carte 3Dfx,
De 35 F à 20 F l'heure,
'accès Internet.

• Comme tout le monde, les pépées des astronautes de la station Mir vous parlent. Profitez donc de ces quelques sites pour avoir des détails sur la station et toutes les dernières informations, non consommées ou masquées par certains medias trop « grand public » (www.maximov.com/Mir/mir2.html ou info-thuis.almurkrant/mirmain.htm). ■

• Le successeur de Qsy, GameSpy 3D, est enfin disponible sur le site www.gamespy.com. Pour ceux qui débarquent, GameSpy 3D vous permet de trouver des parties multijoueur sur le Net pour Quake, Hexen 2, et plus tard Quake 2, d'un simple clic de souris.

• Les gars sont fous ! Voilà en doutez encore ? Après avoir fait un tour sur www.verycrazy.com/crazylites et découvert les sites les plus dingues de la planète, vous ne pourrez pas dire le contraire. Toujours dans les curiosités, le site thrustss.digitall.co.uk traite d'un bolide et de l'équipe qui l'a fabriqué qui a atteint récemment les 714 mph (environ 1130 km/h), avec un objectif annoncé à 750 mph pour bientôt ! ■

On pourrait quaisement qualifier le sud de la France d'empire du surf. Les surfeurs là-bas sont autant sur les vagues que sur le Net, avec un développement fulgurant du phénomène des Webcafés. Entre deux tournées dans les cafés plus traditionnels, Didier notre « pastagurman » a été tombé par hasard sur une salle très sympathique, située à Montpellier, au 11, rue des Balances. Avec des tarifs incroyablement bas marché, comparativement à la capitale, dans un quartier très agréable, Dimension 4 vous fera découvrir les joies d'Internet ou du jeu en réseau, grâce à une équipe dynamique et compétente. Machines équipées de 3Dfx, boissons non alcoolisées (duo pour Didier...) et décor de qualité seront au rendez-vous. Vous pourrez vous éclater sur les toutes dernières nouveautés (Total Annihilation, Dark Reign, Hexen 2, etc.), mais aussi sur les classiques du genre et même sur des jeux console. Pour en savoir plus, faites-y un petit tour, ou renseignez-vous sur les nombreuses soirées à thèmes proposées (Halloween le 31 octobre, par exemple) au 04 67 60 57 57 ou Dimension@hol.fr. Et comptez sur nous dès le mois prochain pour vous faire découvrir, ville par ville, l'univers du jeu micro (contact distil@planetec.net) ! ■



Les cartes de l'Apocalypse

Les fans de jeux à la Magie l'Assemblée seront peut-être intéressés par ce nouveau jeu de cartes online appelé Chron X, proposé sur le site Genetic Anomalies (www.chronx.com/index.html). Son univers vous place dans un futur apocalyptique et le principe du jeu rappelle assez Netflummor, pour ceux qui connaissent. Après vous être soulagé de 10 dollars environ, vous disposerez d'un deck de base, et pourrez vendre, acheter et échanger vos cartes virtuelles avant d'affronter d'autres joueurs avec tout un arsenal d'armes, d'agents, et de programmes. ■

Cartes sur table



Auparavant, les jeux de cartes sur micro se limitaient à des simulations de poker, de belote ou de Tarot. Depuis l'adaptation de Magic l'Assemblée, utiliser des cartes pour déclencher des actions pourraient très bien devenir

la nouvelle manne de créateurs de jeu. *The Secret of the Black Onyx*, par exemple, est un tout nouveau jeu d'aventure développé par Blue Planet Software, un label californien. Utilisant la technologie Chiar, développée par Animatex (une compagnie russe fondée par Alexey Tefrits Pajitnov), vous allez donc vous retrouver confronté à une technologie de type Voxel (Volume Pixel). Pour toute l'aventure, le joueur agira donc par le biais de cartes qui lui permettront de marchander, discuter et même combattre. Même si le concept peut paraître un peu bizarre, il faut savoir que derrière ce jeu, on retrouve quelques stars de divers autres milieux, que celles du jeu vidéo, dont Roald Knutson, un maître des combats du Moyen Âge ! ■

JDR online : ça bouge !

Même s'il existe des dizaines de jeux de rôles exclusivement internet en développement, Illusia représente l'évolution logique des MUD pour ceux qui n'ont pas la puissance nécessaire pour jouer aux grosses polynoires que sont les Ultima Online et autres Everquest ! Ses concepteurs se sont attachés à fournir un monde très riche, avec un savant mélange d'icônes et de commandes « texte », pour un jeu dans lequel tout sera fait pour que chacun puisse développer au sein du monde une véritable expérience sociale. Annancé pour le milieu d'année prochaine, les plus curieux pourront assouvir leur soif de savoir sur www.illusia.com. Dans un autre registre Chrysalis est un autre produit de Trilance (cherchant d'ailleurs un éditeur), qui d'après les écrans semble plutôt accrocheur. (www.trilance.com/chrysalis.htm). ■





Le Gargantua du Net

Depuis son rachat de Compuserve, qui lui donne du coup le contrôle de près de 80 % du marché en ligne américain, les canines d'AOL commencent à sifflotement rayer le porquer ! Dernièrement, les relations entre AOL et Kesmai, qui jusqu'ici proposait aux abonnés du premier des jeux en ligne de qualité sans supplément de prix, ont soudainement tourné au vinaigre. En effet, AOL a récemment racheté un concurrent de Kesmai, ImaginNation Network, renommé WorldPlay. Et dès son lancement, AOL a intégré les jeux Kesmai dans l'interface WorldPlay, faisant virtuellement disparaître le nom de Kesmai de ses propres titres par la même occasion. Pour parachever le tout, leurs abonnés doivent maintenant payer près de 2 dollars de l'heure pour jouer ! Quand on sait que le système propriétaire d'AOL rend en plus la connexion de ses abonnés à d'autres jeux en ligne que ceux de WorldPlay très difficile, voire impossible, ça fait réfléchir sur les tendances monopolistiques de ce nouveau requin online... ■

France Télécom avance, et recule...

Dans la guerre sourde qui oppose actuellement les internautes à France Télécom à propos de l'augmentation indirecte des tarifs par la suppression de ceux de nuit, FT vient de nous lâcher un os. Vous pouvez en effet souscrire à un abonnement appelé Internet Primaliste, qui vous donne pour 10 F par mois droit à 40 % de remise sur votre connexion Internet entre 22 h et 8 h. Par contre il

faut savoir que l'offre n'est valable que pour un seul numéro, alors qu'un provider offre très souvent un numéro primaire et un secondaire, et que vous ne pouvez résilier votre abonnement qu'au bout de 6 mois. Après tout, c'est toujours mieux que de marcher tout nu sur le mur d'enceinte d'une caserne en jouant de la cornemuse... ■



manquez pas de relever de nombreuses similitudes ! Le jeu utilisera bien évidemment une vue en 3D et divers partenaires tels que 3Dfx seront dans le coup. On suit l'avancée du projet et on reste en ligne ! ■

M.U.L.E. puissance 6

SegaSoft travaille depuis pas mal de mois déjà sur un projet de jeu Internet plutôt ambitieux : **10Six**. Chaque joueur incarnera un colon, dans une course effrénée aux ressources d'une planète traversant notre système solaire. Représentant un million d'emplacements colonisables, soit 10 à la puissance 6 (d'où le nom pour le moins bizarre). Il s'agira donc d'un jeu de gestion/stratégie en temps réel. Chaque emplacement sera plus ou moins riche en certaines ressources convoitées par tous, et vous devrez donc protéger vos biens mais aussi acquérir par tous les moyens possibles les concessions des autres joueurs. Même lorsque vous ne serez pas présents dans le jeu, il y aura divers moyens pour automatiser la défense et l'exploitation de vos possessions, mais il faudra surtout s'aller à d'autres joueurs pour prendre le relais et se défendre mutuellement. Si certains d'entre vous se souviennent de M.U.L.E. sur ordinateurs 8 bits (Atari 800XL et Commodore 64), vous ne



Ocean étend ses filets

À partir de décembre, **Ocean** devrait étendre son réseau de serveurs de jeux en ligne (**Oceanline**) à la France. Déjà en place aux États-Unis, le site **Oceanline** propose pour l'instant une demi douzaine de jeux originaux de très bonne facture, en plus de la panoplie habituelle de classiques comme les échecs. Des nouveaux titres spécialement développés pour Oceanline devraient apparaître régulièrement sur le réseau, comme **Deep Trouble**, un jeu d'exploration et de combat sous-marin en 3D temps réel, optimisé pour 3Dfx de surcroît. Par la suite, de nouvelles arènes seront ouvertes pour permettre de s'affronter sur les plus grands jeux du moment. On ne sait pas encore combien tout ça va coûter exactement, mais en attendant vous pouvez faire un essai en téléchargeant leur programme sur www.oceanline.com, les 15 premières minutes de connexion étant gratuites ■

Total Annihilation



Depuis longtemps, Warcraft 2 et Alerte Rouge se partagent les faveurs des enragés de jeu de stratégie temps réel sur le Net. Mais un nouveau titre se répand maintenant sur les serveurs Kali pour faire parler la poudre en temps réel : Total Annihilation !



Connexion réussie !





total annihilation est un jeu de stratégie en temps réel qui propose de nombreuses options de jeu et de personnalisation. Le jeu se déroule dans un monde très vaste et varié, avec des terrains variés tels que les plaines, les montagnes, les forêts et les océans. Les unités sont très diversifiées, allant des petits robots aux gros vaisseaux spatiaux.

Le jeu propose également de nombreux modes de jeu, dont le mode campagne, qui suit une histoire linéaire, et le mode multijoueur, où plusieurs joueurs peuvent se battre ensemble ou contre d'autres joueurs. Le jeu offre également de nombreuses fonctionnalités de personnalisation, telles que la création de vos propres unités et la construction de vos propres bases.

total annihilation est un jeu très stratégique et tactique, nécessitant une bonne planification et une bonne gestion des ressources. Il est également très amusant et divertissant, avec ses graphismes colorés et ses effets spéciaux impressionnantes.

Au bon départ

total annihilation est un jeu très complet et bien équilibré. Il propose de nombreux modes de jeu et de personnalisation, et ses graphismes sont très bons. Cependant, il peut être assez difficile de débuter, car le jeu nécessite une bonne compréhension des mécaniques de base et une bonne maîtrise des unités et des stratégies. Il est recommandé de prendre le temps de lire les règles et de pratiquer pour apprendre à bien jouer.

Carnet d'adresses

Cavedog : www.cavedog.com ou www.totalannihilation.com.

Annihilated : www.annihilated.com.

Kali : www.kali.net.



Au cœur de la météo



DIABOLIQUE, ENVOÛTANT, FANTASTIQUE
DIVIN MONUMENTAL, MIRIFIQUE, GUERRIER
MONSIEUR, MAGIQUE, FABULEUX

LANDS OF LORE

LES GARDIENS DE LA DESTINÉE

GEN 4 :

5 étoiles Hit

"C'est le meilleur jeu de rôle commercial et aussi plus intéressant que les autres." "Un jeu au sommet."

PC FUN : 17/20

"Une qualité de jeu que l'on n'attend pas dans un jeu de rôle." "Un jeu au sommet."

PC LIVE : 92% (jeu du siècle)

"J'ai été très étonné par le jeu de rôle le plus complet sur PC."

PC TEAM : 91%

"Un jeu à la hauteur de ses ambitions."

PC SOLUCE : 5/5

PC PLAYER : Excellent

"L'ambition en jeu est placée à l'échelon."

MICRO POUR

TOUS : 3/3

Westwood

LANDS OF LORE
LES GARDIENS DE LA DESTINÉE

MIRIFIQUE, GUERRIER,
MAGIQUE, FABULEUX, DIVIN

3615
LANDS OF
LORE 2



Westwood

STUDIOS

<http://www.westwood.com>

Dark Reign

... SANS PARTAGE !



Là où Alerte Rouge avait échoué, Dark Reign a réussi. Les parties sont fluides même lorsque le nombre d'unités présentes à l'écran est élevé. Une belle optimisation réseau qui va voir Internet devenir un vrai champ de bataille.



Chomme à abattre...

Le régime de la République



Ultima Online

L'AMI AMÉRICAIN

Pour une fois les rumeurs disaient vrai ! Ultima Online est passé en version finale à la fin septembre, mais uniquement sur le territoire américain. En attendant une sortie en Europe, cela vaut-il le coup de se connecter quand même, pour nous Français ?

Presque sans prévenir, Ultima Online est passé assez brutalement de sa phase bêta à son exploitation commerciale le 23 septembre dernier. De France, il suffit pour les passionnés de commander le jeu directement aux États-Unis pour pouvoir se connecter. Le jeu là-bas coûte environ 65 dollars, en plus des 9,90 dollars par mois (le premier mois étant gratuit). Et pendant que les nains s'amusent, nous on se ronge les ongles virtuels en attendant qu'Electronic Arts dévoile ses plans pour la sortie du jeu en Europe... Alors cela vaut-il quand même le coup de se connecter ? Cela dépend essentiellement de la qualité de votre connexion. Pour la tester, allez sur le site d'Ultima Online (www.owo.com), et téléchargez un petit utilitaire appelé Uoping. Testez votre connexion avec Uoping aux heures où vous pensez jouer, et si le résultat du



ping est supérieur à 400 ms et que vous perdez plus de 10 % de paquets de données en moyenne, oubliez. Au-delà de ces limites, le jeu occasionne à toutes les chances de gâcher votre plaisir avant longtemps ! Mais même si votre connexion est à la hauteur, il reste un problème de taille : le jeu, bien que commercialisé, n'est toujours pas fini... Il semblerait qu'Origin ait précipité la sortie du jeu pour des raisons financières et les plus gros problèmes révélés par la phase de bêta-testing n'ont pas encore été vraiment résolus. L'économie du jeu n'est toujours pas équilibrée, les monstres se font rares sous les assauts incessants de joueurs qui deviennent Grands Maîtres en quelques jours. D'autre part, les serveurs crashent encore régulièrement et sont complètement saturés par un flot de connectés bien plus important que ce qu'Origin avait prévu. Ceci dit, les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour éliminer les derniers bugs et peaufiner la jouabilité. Et, Origin a déjà ouvert un quatrième serveur pour répondre à la demande, et prévoit d'en ajouter d'autres... mais pour l'instant seulement aux États-Unis.

Pour résumer Ultima Online c'est pas encore ça, ce qui explique pourquoi nous préférions attendre que la situation se stabilise avant de procéder au test du jeu. Et franchement, nous vous conseillons aussi d'attendre un peu, jusqu'à ce que le temps s'éclaircisse dans le bon royaume de Britannia.

Frédéric Matié

DARK EARTH

LE SOLEIL EST UN DIEU.
LE TEMPS, UN ENNEMI.
LES TÉNÈBRES, UNE CONdamnation à MONTE.

VOUS ÊTES AU 24^e SIÈCLE, UNE ÈRE D'OBSCURITÉ. LES RESTES DE NOTRE CIVILISATION SE CONCENTRENT DANS DES VILLES ÉCLAIRÉES PAR DE MYSTIQUES RAYONS DE SOLEIL. VOUS ÊTES ARKAHN, PLONGÉ DANS UNE COURSE MORTELLE CONTRE LA MONTÉE POUR SAUVER VOTRE PÉNITENCE, VOTRE VILLE, DES FORCES MALÉFICES.

- UN UNIVERS EN ÉVOLUTION CONSTANTE, UN JEU D'AVVENTURE EN TEMPS RÉEL, DARK EARTH EST UNIQUE PAR SES GRAPHISMES ETOUFFISSANTS.

"Dark Earth est sans conteste l'un des plus beaux jeux ayant jamais pris forme sur PC."

JOYSTICK - SEPTEMBRE 1997

"Un style graphique complètement inédit [...] mais avec une烘umérité sinistre, frénétique et froide."

GEN 3 - SEPTEMBRE 1997

"Votre personnage est le point crucial de l'aventure et ne cessera de vous surprendre."

GEN 4 - SEPTEMBRE 1997



CD-ROM

© 1997 Kultech Technologies. Tous droits réservés. Dark Earth est une marque déposée et les logos sont des marques de Kultech Technologies. MICROSOFT et logo Windows sont des marques déposées de Microsoft Corp.

kultech
TECHNOLOGIES

<http://www.TurkEarth.com>

MICRO PROSE

<http://www.MicroProse.fr.com>

La courte échelle

Il n'y a qu'une bonne partie en multijoueur sur votre jeu préféré. Mais comment une simple idée aussi puissante se mesure-t-elle aux autres? C'est à nous tous à des joueurs originaux.

Que vous soyez un pro de

StarCraft, Warcraft 2, Quake, ou même bien de plus facile :

LA CRÈME DU NET

Quand on est contaminé par le virus du jeu en multijoueur, il n'existe rien de plus motivant que de se frotter aux meilleurs. Que vous soyez amateur de

Warcraft 2, Quake, Alerte Rouge, Duke et autres, le système de classement des joueurs sur le Net le plus populaire est sans conteste le Case's Ladder. Le principe du «ladder» est simple. Vous vous enregistrez pour tel ou tel jeu, et à chaque fois que vous faites une partie en multijoueur contre un adversaire (qui aussi est enregistré sur le ladder), le pendant mis sur le site du Case's Ladder pour annoncer l'issue de la partie. Si vous gagnez contre un adversaire mieux classé que vous, vous montez au classement du ladder; votre objectif étant bien entendu de progresser pour vous hisser au top 50, voire au top 10, le panthéon des meilleurs joueurs. Pour vous donner une idée de l'ampleur du phénomène, Alerte Rouge, à lui seul, enregistre plus de 2500 joueurs du monde entier ! Au fur et à mesure des sorties de jeux, de nouveaux ladders s'ouvrent, les derniers étant par exemple Dark Reign et Total Annihilation. Si vous aimez l'esprit de compétition absolu vous ne serez pas déçu, car dans une partie de ladder on ne se fait pas de quartier !

Esprit d'équipe

Si vous souhaitez plutôt jouer en communauté, le jeu en équipe vous interpellera peut-être. Là encore, on trouve beaucoup d'initiatives intéressantes à exploiter sur le Net. Par exemple, dans le cadre de Quake vous pouvez chercher à rejoindre un clan. Vous apprendrez alors à «fragger» dans la joie en équipe, soit en lancant des défis à d'autres clans, soit en participant à des parties de capture du drapeau ou



Docteur Jekyll



NOUVELLE PUISSANCE !
56000 Bit/s

SERIE LIMITEE EXCEPTIONNELLE 1290 F TTC* !

ACCURA 56K SPEAKERPHONE + **ultimate Challenge**

Mister Hayes



GRATUIT !
*6 mois d'accès à
L'INTERNET*

Envoyer, recevoir des fax, enregistrer vos propres messages vocaux

Minitel, Transfert de données en un clin d'œil
Voix-données simultanées

Fonction Mains Libres (microphone et haut-parleurs intégrés)
Répondeur-enregistreur interrogéable à distance

6 mois d'accès gratuits à l'Internet :

- votre adresse E-mail
- surfez sur le plus grand réseau de communication !
- dialoguez avec le monde entier !

5 jeux et divertissements en réseau :

- affrontez les meilleurs joueurs du monde !
- conduisez votre propre vaisseau spatial, dirigez une vraie bataille, pilotez un 4 x 4 géant !...

Logiciels WebTalk et InternetSuite2 :

- pour téléphoner partout grâce à l'Internet

Disponible chez : BOULANGER, CORA, DIRECT PRICE, EXTRAPOLE, HCS MISCO, INMAC, PC HALLE, SCORE GAMES, SURCOUF...

*Un moyen généralement constaté chez nos partenaires

Hayes

WWW.HAYES.COM • 01 40 40 40 40 • 01 40 40 40 40 • 01 40 40 40 40 • 01 40 40 40 40



FranceNet



► de «Team fortress». Cette dernière option étant plus intéressante tactiquement car les membres de chaque équipe disposent d'armes différentes, et doivent donc parfaitement se compléter pour gagner.

Dans un tout autre registre, la Podmania a générée l'élosion de plusieurs écuries virtuelles regroupées sous le sigle de «Team Pod». Ici aussi, les écuries se rencontrent dans le cadre d'un championnat, dont l'issue se décide en trois manches. Pour remporter une manche, il n'est pas nécessaire de gagner la course, mais de placer un maximum de coureurs d'une même équipe aux meilleures places. Si vous avez Pod dans le sang, de nombreuses écuries recrutent encore, et il suffit de montrer vos talents sur le Game Service pour vous faire très vite remarquer. Et si vous préférez rester en famille, il existe même une grande équipe francophone !

À côté de chez vous

Ceux qui viennent juste de rejoindre la communauté des joueurs internautes ne savent peut-être pas encore qu'il existe une association française (pour moi soi) qui propose des tas de tournois originaux sur le Net. Il s'agit de la Ligue Française des Jeux en Réseau (LFJR). En plus de ladders classiques made in LFJR on peut actuellement s'inscrire à deux tournois très bien pensés. Le premier est le «Fight & Kick 2», basé sur le jeu Warcraft 2. Les joueurs se regroupent en nations et doivent s'efforcer par leur talent non seulement d'éviter de se faire éliminer du tournoi, mais en plus de devenir leader de leur propre groupe.

Le deuxième tournoi, basé sur X-Wing vs Tie Fighter, est un excellent exemple de ce que l'on peut faire avec beaucoup de motivation et de créativité. Plusieurs escadrons de l'Empire et de l'Alliance sont à la lutte pour faire triompher leur

cause commune sur une carte stratégique représentant la galaxie. Chaque semaine, selon les choix stratégiques des leaders de chaque escadron, des rencontres sont organisées sur des missions faites maison (merci en passant à LucasArts pour l'hôteur de missions officiel que nous n'avons jamais !) reflétant la situation stratégique du moment ! Évidemment, quand vous lirez ces lignes les inscriptions à ces différents tournois seront peut-être closes mais si ce genre de manifestations vous intéresse allez trailler régulièrement sur les sites cités dans le carnet d'adresses, vous découvrirez ce que le jeu en multijoueur peut offrir de meilleur ! ■

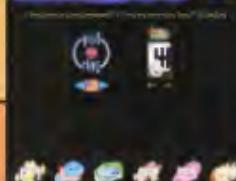
Fredéric Marie



Case's ladder

About the ladder	Ladder Details
Contact C.A.T.	Modular
LesMédecins	Race Selection
Podcast	Geeky
Gard Me Icky	Awards

team pod



Carnet d'adresses

Case's Ladder : www.igl.net/~case/ladder/
 Team Pod : users.codenet.net/~mother/~teampod/
 LFJR : lfjr.club-interne.fr/



Vous pensez Multimédia, bienvenue au Club

Profitez
de 3 offres de
bienvenue
au choix...

...et bénéficiez
de tous les avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1^{er} Club Multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CDI et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : plus de 500 titres présentés dans notre catalogue.

Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Un Catalogue Gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CDI qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.



Des CD-ROM au meilleur prix!

5 CD-ROM au choix 49 F

...Et en plus, 3 Cadeaux de Bienvenue

Les Meilleurs CD-ROM
du Marché !

5 CD-ROM au choix 99 F

...Et en plus, 3 Cadeaux de Bienvenue

Les Meilleurs Jeux
Consoles !

4 JEUX POUR CONSOLES au choix 99 F

...Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue

3 Une garantie d'économie

Chaque titre acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire sur un second titre.

4 Livraison à la carte

Livraison Eco ou Livraison Express en 48 h (Colissimo), faites votre choix.

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des Points-Cadeau !



6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents.

Une occasion de compléter votre CD-Théâtre à moindre frais avec des remises allant jusqu'à - 50 %.

Jusqu'à
-50%
de Remise

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.



8 Une hot-line technique

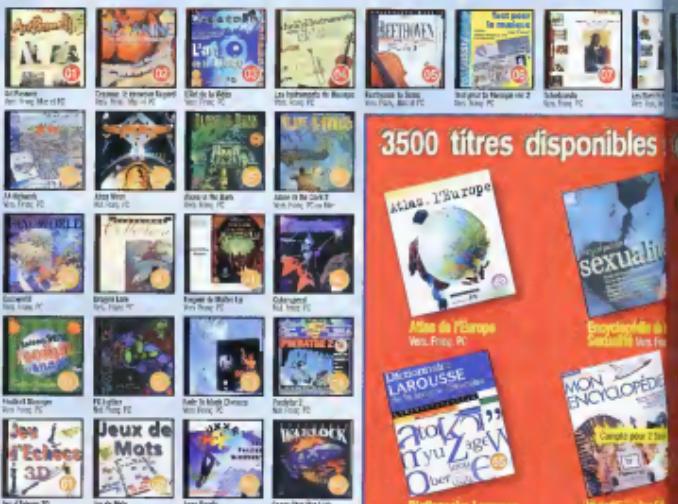
Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.





Offre Spéciale : Des C

*La solution pour acheter
moins chers vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles*



3500 titres disponibles



3 Cadeaux de Bienvenue

1. 30 Jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet
2. Un Range CD-ROM
3. Un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 5 jours



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les priviléges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CD-ROM Gratuits, en accumulant des Points Cadeau !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces priviléges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM, Jeux Console, ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers



Offre Spéciale : Les meilleurs

La solution pour acheter moins chers vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles



3 Cadeaux de Bienvenue

1. 30 Jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet

2. Un Range CD-ROM

3. Un Cadeau Surprise
si vous répondez dans les 8 jeux



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les priviléges du Club Européen du Multimédia

♦ Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

♦ Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...

♦ Des CD-ROM Gratuits, en cumulant des Points Cadeau !

♦ Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.

♦ Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !

♦ Une Garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM.

♦ Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.

♦ En échange de tous ces priviléges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM, Jeux Console, ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

3500 titres disponibles





Club Européen du
MULTIMEDIA

Offre Spéciale : Les me

*La solution pour
acheter tes Jeux moins chers*

Physiotherapie und Physiotherapeuten sind das wesentliche Kompetenzfeld der BORIS. Einzelheiten darüber können Sie im Bereich „Praktische Beratung“ unter „Basis-Beratung“ und „Hilfe-Beratung“ finden.



3500 titres disponibles



DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et Playstation.



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les priviléges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
 - Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
 - Des CADEAUX, en accumulant des Points Fidélité !
 - Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
 - Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
 - Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
 - Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
 - En échange de tous ces priviléges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-i au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers



Le Club Européen du Multimédia :

Un choix extraordinaire...

Plus de
3.500
Titres
disponibles

La Base de données du Club



Chaque trimestre, dans son CD-ROM Magazine, le Club offre à ses adhérents une base de données multi-critères comportant plus de 3.500 titres CD-ROM, CD-I ou Jeux pour Consoles.

Un Catalogue de 132 pages en couleur

Plus de 1.000 titres sont présentés et commentés dans le Catalogue trimestriel du Club.

132 pages en couleurs pour mieux vous conseiller, vous guider, et vous faire découvrir les meilleurs titres du marché.

Votre Catalogue peut aussi vous faire bénéficier de nombreuses bonnes affaires avec des remises allant jusqu'à -50 %.

Et bien sûr, pour ne rien manquer... Toutes les meilleures nouveautés du moment, tant en CD ROM, CD-I, qu'en Jeux pour Consoles.



...réactualisé en permanence.

*Le Club
on-line*

Par Internet :



Grâce au site Internet du Club, la première boutique multimédia "On-Line", vous pouvez consulter en temps réel toutes les nouveautés du marché, charger des démos, passer vos commandes... et tout cela 24 h / 24.

Par Minitel :



Le serveur minitel du Club : un accès pratique et rapide à notre catalogue général...

Par Téléphone :



Nos conseillères sont à votre disposition du lundi au vendredi de 9 h 00 à 19 h 00

**Sur Minitel ou Internet,
24h/24, 7j/7 vous pouvez :**

- Consulter tout notre catalogue
- Connaitre les nouveautés en temps réel

- Passer vos commandes
- Bénéficier des offres spéciales
- Remplir votre coupon-réponse trimestriel
- Profiter de nombreux trucs et astuces

NOUVEAU

home CINÉ VIDÉO

Tous les spectacles comme si vous y étiez

Home cinéma

Dossier : quels matériels ?

Où acheter ?

L'avis des pros

Avant-première

Les dernières révélations

sur le DVD vidéo

Laser disc et K7

50 films présentés

dans un guide exclusif



chez votre marchand de journaux

dès le 15 octobre

Toujours mieux !

Après avoir soulevé un raz-de-marée avec les courbes généreuses de Lara Croft, Eidos ressort la grosse artillerie. Et à quelques semaines de Noël, ses titres pluridisciplinaires prennent des positions stratégiques pour l'assaut final de vos porte-monnaie. Le choix va être dur !

Un reportage réalisé par Luc-Santiago Rodriguez.

Eidos contre-attaque

À l'affût des développeurs talentueux et imaginatifs, Eidos confirme sa place d'acteur majeur de la scène micro-ludique. La preuve : en rapatriant notamment dans son giron Bungie, une petite équipe de mordus, notre éditeur enragé est sur le point de nous offrir un jeu de stratégie en temps réel moyenâgeux et tout en 3D qui pourrait bien faire date : Myth.

Mais ce n'est pas tout ! Lara Croft revient, toujours aussi athlétique, frapper au carreau de nos moniteurs, tandis qu'un « labyrinthe de la mort » va bientôt ouvrir ses portes grâce à Deathtrap Dungeon et que des combats de rue vont éprouver nos claviers dans Fighting Force !

En produisant quatre jeux entièrement en 3D exploitant les capacités des cartes accélébratrices désormais incontournables, Eidos prouve aussi que son regard est indubitablement tourné vers le futur et qu'il est animé par le désir de toujours mieux faire.





Si Indiana Jones est très sexy (disent les admiratrices), Lara Croft l'est encore plus (disent les admirateurs) : sculpturale, élancée, dynamique, fine gâchette et acrobate émérite, notre nana terrible préférée va revenir dans de nouvelles aventures !

Tomb

Tomb Raider 2

Lara et le Lotus Bleu



Amoins d'avoir passé un an en orbite autour de la Terre dans la station Mir (plus près de toi mon Dieu !), il est impossible de ne pas avoir entendu parler de Lara Croft. C'est simple, cette année, l'aventurière virtuelle préférée était partout : dans les pages des journaux de jeu bien sûr, mais également dans la presse généraliste, à la télévision et évidemment, sur le web. Longtemps après l'attaque Mario et Sonic (qui ne disparaissent pas du même capital séduction...), c'était la première fois qu'un personnage de jeu vidéo (légumineuse de surcroît) parvenait à envahir le monde réel et à séduire les abîmes : une véritable coquetterie ! On a même vu deux animateurs de Canal + classer Lara Croft parmi leur Top 5 des femmes les plus belles du monde tandis que le groupe U2 lui accordait une place dans un de leurs clips : incroyable ! On pensait donc avoir tout vu, Eh bien



non. Douze mois après le premier Tomb Raider, Core Design nous gratifie d'une suite. En plus du jeu qui s'annonce encore plus abouti que le premier, il faut s'attendre à un second phénomène médiatique Lara (voir encadré Lara Superstar).

Lara 2 : la revanche

Tout d'abord, mettons immédiatement les choses au point : pour profiter pleinement de Tomb Raider 2, il sera nécessaire de posséder... devinez quoi ? Une carte accélératrice 3D ! Mais avec tous les bons softs exploitant ce périphérique désormais incontournable, il fallait s'y attendre. Cependant, Eidos, jamais à cours d'idées et soucieux du bonheur de tous les joueurs, a décidé de sortir Tomb Raider 2 en décembre, donc au moment des fêtes. ►

Lara superstar

Après le succès de Tomb Raider 1, Lara Croft est devenue une véritable star virtuelle. Son charme lui a même permis de franchir les écrans pour envahir le monde réel : on l'a vu en couverture du magazine *The Face*, dans plusieurs articles de journaux, dans un clip de U2 (qui se sont déclarés fans du jeu 1) et sur un nombre assez important de sites web où certains graphistes se sont même amusés à la déshabiller ! Pour la sortie de Tomb Raider 2, il faut s'attendre à entendre encore parler d'elle : un mannequin lui ressemblant, Rhona Mitra, a ainsi enregistré un CD simple (*Getting naked*) qui accompagnera la sortie du jeu. Ensuite, un album produit par Dave Stewart (ex-Eurythmics) devrait suivre en 1998. Il ne manque plus qu'une adaptation télé ou cinématographique... À quand un mariage entre Indiana Jones et Lara Croft ?

► Ce sera l'occasion ou jamais de commander une carte 3D au Père Noël (s'il n'est pas insensible au charme de la domzelle, mal doute qu'il exaucera tout le monde) pour pouvoir profiter de façon vraiment optimale des dernières aventures de Lara !

D'ailleurs, dans quel pétrin s'est-elle fourrée, cette fois ? Toujours à l'affût de voyages originaux et mouvementés, elle a décidé de se lancer à la recherche d'un nouveau trésor archéologique : la dague de Xian, un objet d'art chinois tellement secret que même Indiana Jones n'en a



jamais entendu parler. Dissimilée dans la demeure d'un ancien empereur et protégée par des fantômes un peu magiciens appartenant à la secte Flanna Nera, le couloir ne sera pas facile à subtiliser.

Voilà pour le point de départ puisqu'ensuite, Lara continuera son tour du monde en passant par Venise et le Tibet et ira même dire bonjour aux poumons en effectuant une plongée au fond des mers (bonjour grands blancs, murens et calmars !). Bel hommage au commandant Cousteau, décidément, les développeurs ont pensé à tout !

Les innovations de Tomb Raider 2 seront avant tout visuelles. L'exploitation "native" des cartes 3D a permis tout d'abord de soigner particulièrement textures et animations. On remarque que

des effets de flou interdisent toute pixelisation lors de plans très rapprochés et que des astuces graphiques ont été utilisées pour donner l'illusion de la 3D sur des objets de décors qui sont en réalité en 2D comme des statues encastres dans des niches. Mais Lara quant à elle, sera bel et bien en 3D, tout comme les autres personnages. Les textures, évidemment très travaillées (les palettes ont été généreusement enrichies) s'avèrent très variées. Compte-tenu du nombre important de décors différents, le mirvana visuel devrait être au rendez-vous.

Une athlète accomplie

Grâce à la version bêta, nous avons pu constater que Lara était toujours aussi souple et prompte à accomplir tous les caprices du joueur (enfin, en ce qui concerne les acrobaties du moins...). Elle a été dotée de nouveaux types d'actions et de mouvements : elle peut désormais escalader les parois en varappe (une fois accrochée elle est capable d'aller dans toutes les directions), combattre sous l'eau au harpon, effectuer des sauts périlleux lors de réceptions sur parois inclinées... En plus des habituels sauts latéraux et autres rondelles qui font tout son charme. Pour gérer tout cela le mieux possible, l'animation de Lara comporte beaucoup plus de polygones et s'avère plus détaillé (sa natte est par exemple dynamique et remue selon ses mouvements). L'évolution graphique saute d'ailleurs immédiatement aux yeux en voyant ►



Défilé de mode

Lara change un peu de garde-robe, il était temps ! Pour ses prochains périls, ses tenues seront ainsi adaptées aux lieux qu'elle visite : gilet en fourrure au Tibet, combinaison sous-marine pour plonger, petite tenue classique pour les extérieurs tempérés, bikini pour les instants de repos en bonne compagnie, jupe pour les cocktails mondains, etc !



Interview de Adrian Smith

(Directeur du développement, Core Design)

Gen4 : Pouvez-vous nous expliquer ce qui changera dans Tomb Raider II par rapport au premier épisode ?

Adrian Smith : Lara aura une plus grande liberté de mouvement dans Tomb Raider II, mais aussi de nouvelles actions. Elle pourra par exemple faire de la varappe. Au lieu de chercher l'endroit idéal pour sauter, elle cherchera plutôt des endroits où elle pourra grimper, et des objets qui l'aideront à s'agripper. Une fois qu'elle aura commencé à escalader un mur, elle pourra se déplacer à droite ou à gauche pour atteindre l'endroit exact où le joueur veut l'emmenner. Lara devra également faire face à des combats sous marins. Elle ne se contentera plus de nager comme un poisson, mais pourra également tirer avec son tout nouveau harpon-pistolet.

Gen4 : Quel est l'élément technique dont vous êtes le plus fier dans ce jeu ?

A. S. : Nous sommes très fiers de toutes les améliorations apportées à Tomb Raider II, mais la plus évidente concerne les effets de lumière. Elles, et je suis sûr que vous serez d'accord avec moi, apportent vraiment de la profondeur et du réalisme au jeu.

Gen4 : Dans quelle mesure avez-vous modifié le jeu après les critiques qu'a eu Tomb Raider ?

A. S. : Dans toute les étapes du développement, nous avons

veillé à apporter des améliorations. Nous étions conscients des petits problèmes techniques du premier épisode, mais nous avons réglé tous cela en retravaillant le moteur et la 3D. Par exemple, le clipping et les angles de vue dans les coins, **Gen4 : Des éléments du jeu ont-ils été suggérés par des fans ?**

A. S. : À travers les innombrables sites web officiels et non officiels, il y a eu des centaines de suggestions. La plupart d'entre elles concernaient des éléments auxquels nous avions pensé aussi. Par exemple, les costumes différents et les nouveaux mouvements. Il est impossible de citer un exemple précis d'une idée de fan incorporée dans le jeu, mais nous lisons leurs remarques avec grand intérêt. ■



► L'aventurière : ses contours ont été nettement arrondis, sa poitrine généreuse n'est plus pointue et rappelle vaguement un double airbag. Une garde-robe spéciale a même été prévue pour les endroits qu'elle visitera (voir encadré Défilé de mode), du vêtement ultra-léger au gros gilet en fourrure. Il est désormais possible de voir Lara de face (donc d'admirer son visage) assez facilement en utilisant la caméra extérieure qui permet surtout de tourner la tête, de regarder en haut et en bas (seulement lorsqu'elle est immobile). Les nouveaux effets de lumière font également la différence. Lara est équipée



d'une torche et plusieurs énigmes sont basées sur ce nouvel élément : certains passages sont ainsi complètement dans l'obscurité, et Lara doit donc utiliser sa torche pour éclairer son chemin. Elle peut diriger son fusil pour surveiller le danger, même sous l'eau ! Les nouveaux effets de lumière permettent d'avoir des coups de feu impressionnantes, et cela crée



une atmosphère nouvelle, surtout lors de fusillades dans des endroits sombres.

Autre nouveauté : lorsque Lara met du temps à résoudre une énigme, le soleil se couche. La gestion des éclairages permet donc de mieux mesurer le temps qui s'écoule ..

Enfin, Nathan McCree, qui a déjà réalisé la musique du premier épisode travaille sur un accompagnement plein d'émotion, avec beaucoup de bruitages qui devraient procurer quelques frissons...

Si l'attention des développeurs s'est concentrée sur la forme, le fond n'a pas réellement changé. Le succès de Tomb Raider a prouvé que la combinaison d'éléments précis (exploration, énigmes et combats) fonctionne très bien. Cependant, cette fois, Lara rencontrera plus d'humains, et l'on peut s'attendre à des réactions étonnantes, puisque les ennemis seront plus malins. Il sera nécessaire de progresser très prudemment si l'on ne ►

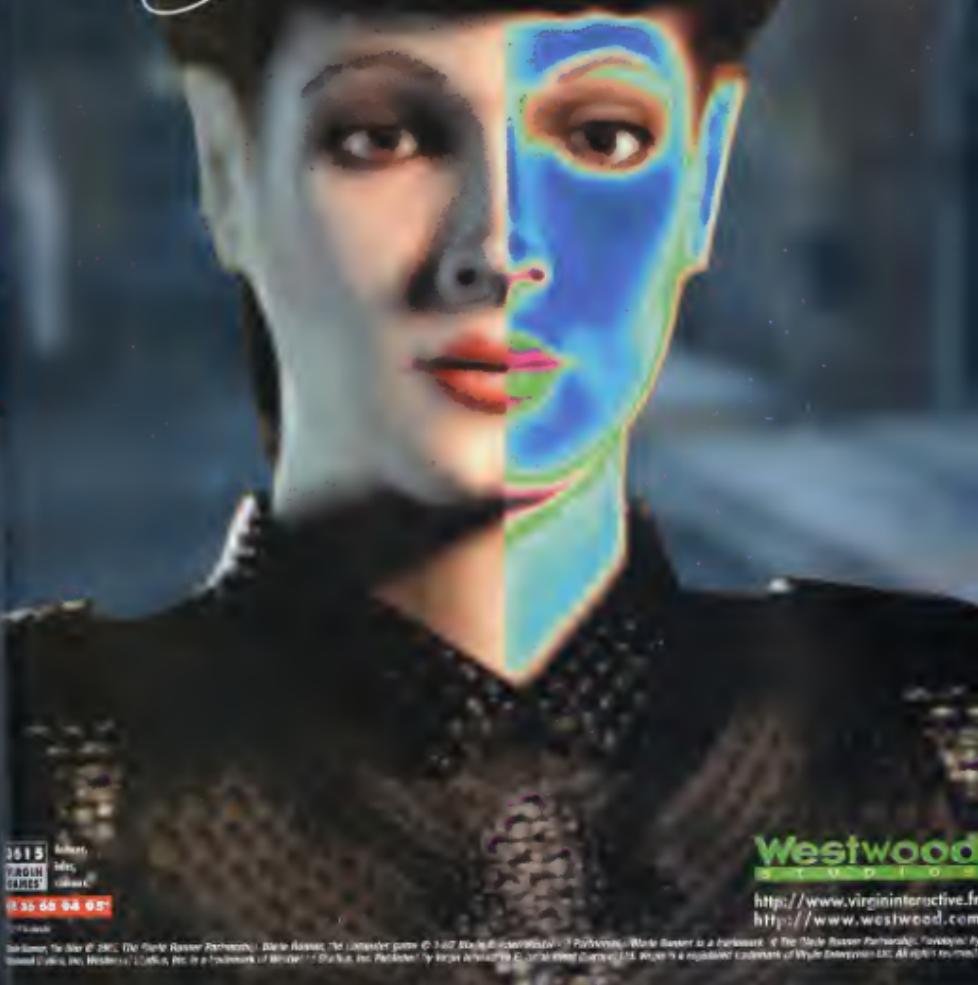
SAUREZ-VOUS DIRE NON
À TOUS LES RÉPLIQUANTS ?

BLADE RUNNER

Le jeu



CD ROM PC



3615

VIRGIN
GAMES[®]

0 30 65 94 65

10% de réduction

sur tous les jeux

disponibles

© 1997 Virgin Interactive. Blade Runner, "The Competitive Process" © 1997 Westwood Interactive, Inc. Partnership. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. "Westwood" is a registered trademark of Virgin Interactive. Virgin Interactive is a registered trademark of Virgin Group Ltd. Westwood Studios, Inc. is a trademark of Virgin Interactive. Partnership by Virgin Interactive. Virgin Interactive, Virgin Group Ltd., Virgin and the Virgin logo are registered trademarks of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Westwood
STUDIOS

<http://www.virgininteractive.fr>

<http://www.westwood.com>

► veut pas être surpris par une rafale de mitraillette ! Au niveau de l'exploration, il sera nécessaire de bien observer le décor afin de trouver son chemin, de bénir aux bons endroits et de trouver les passages secrets. La difficulté a été revue à la hausse afin de proposer aux fans un challenge digne de ce nom.

La construction des niveaux a ainsi été très travaillée afin de les rendre passionnantes à découvrir. Pour avancer, il ne suffira pas de se montrer agile, il faudra également être observateur et ingénieux !

Un futur hit ?

Récapitulons : Tomb Raider 2 bénéficiera d'un graphisme en 65000 couleurs, d'un moteur de jeu retravaillé et d'une animation exploitant les cartes 3D (ce qui est généralement gage de qualité). Des adversaires plus variés vont faire leur apparition (il ne s'agira plus seulement d'animaux et de monstres en tout genre).



Les niveaux seront plus difficiles à compléter et les itinéraires plus complexes. Les angles de vue seront encore plus nombreux, ce qui donnera aux parties un aspect très cinématographique : les nombreux changements de caméras dynamiseront l'action et offriront au joueur la meilleure visibilité possible en fonction de leurs mouvements. Des armes diverses (de poing pour la plupart) pourront être découvertes au détour des habitations, sanctuaires, grottes, et autres temples dans lesquels Lara se promènera. Car il ne sera plus seulement question de tombereaux, de décors naturels et autres sites archéologiques puisqu'à Venise par

Les méchants

Pour varier les plaisirs, de nouveaux adversaires s'apprêtent à affronter Lara. Cette fois, ce ne sont plus seulement des animaux que notre aventurière devra défaire, mais de méchants bandits armés jusqu'aux dents... ainsi que de dangereuses bestioles comme des requins blancs...



exemple. Lara devra investir une belle habitation riche en pièges, en balcons et en statues, et échapper aux assauts de ses propriétaires. Drôle d'idée de leur part, d'ailleurs, de se montrer aussi agressif à l'égard d'une jeune fille aussi charmante : il est certain que pas mal de joueurs ne mettraient pas Lara Croft dehors si elle débarquaient armée au point un beau soir par leur balcon !

Gageons qu'avec toutes ces bonnes nouvelles, l'attente jusqu'en décembre sera longue mais elle va perdre la peine ! Grâce à Lara, les fêtes de Noël devraient être plutôt chmudes grâce à la fièvre contagieuse que son retour devrait provoquer. ■



GRAND CONCOURS

GEN 4

SABRE ACE

Avec GEN 4 & Sabre Ace

c'est facile de s'envoyer en l'air !

Tapez



et gagnez :

1^{er} prix :

1 saut en parachute
+ 1 joystick SideWinder
« Force Feedback Pro »



2^e prix : 1 saut en parachute

Du 3^e au 6^e prix :

1 joystick SideWinder « Force Feedback Pro »



Du 7^e au 16^e prix :

1 joystick SideWinder « Precision Pro »



SIDEWINDER
Microsoft

PC CD-Rom

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Virgin INTERACTIVE
<http://www.virgininteractive.fr>

08 36 68 94 95*

Astuces,
infos,
cadeaux.
VIRGIN GAMES*

© 1997 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Toutes droites sorties des heures médiévales les plus sombres, les violentes batailles reçrées dans Myth vont certainement rendre les amateurs de stratégie en temps réel insomniaques. Le jeu s'annonce effectivement riche en innovations... Enfin !

Pour certains joueurs férus de médiéval-fantastique et de combats, Myth poserait bien être le jeu dont ils rêvaient depuis des années. Reconstruire des batailles impliquant de nombreuses unités sur des champs de bataille en 3D, tout en se démarquant des concurrents n'est pas un pari facile à tenir ! C'est

pourtant l'objectif que les développeurs se sont fixé. En attendant la version finale, on peut néanmoins reconnaître qu'au niveau visuel, Myth ne ressemble à rien d'autre (sinon à un Diablo en extérieur mais avec beaucoup plus de monde !) et flâne la paupille. Pour une fois, les unités ne seront pas mimétiques, exactement comme les cartes sur lesquelles les escarmouches feront

A mort les morts !

Myth





épouvantable et d'élaborer une vraie trame autour des scénarios. L'histoire est donc la suivante : après la chute d'une comète, des Seigneurs Maudits apparaissent sur Terre et commencent à lever des armées de morts vivants afin de dévaster le pays. Brûlant les villes, rasant les habitations et dévorant leurs victimes, ils transformèrent progressivement la région en ruines désolées et dépeuplées. Des années durant, la guerre fut rage entre les Armées de vivants menées par des héros, et des hordes de morts comandées par Balur, le Fléau des flots et Frisson (réjouissants, les pseudos !). Après des années de carnages, il est temps de stopper cet enfer

et de défaire une bonne fois pour toutes l'Armée des ombres. Le joueur aura donc la lourde tâche de mener ses combattants vers la victoire au cours d'une campagne de vingt-cinq scénarios. En cas de difficulté, il sera même possible de tous les jouer à plusieurs contre l'ordinateur, afin de rendre les batailles encore plus épiques.

Myth sera un jeu de guerre dépourvu de toute gestion de ressources : à chaque début de mission, un certain nombre de troupes sera alloué. Plus la peine de perdre du temps à récolter, hors, or ou tibétium, on pourra désormais se concentrer sur la tactique et la stratégie. L'originalité de Myth sera d'offrir un

rage. Ceux que les scènes de mêlées du film *Brokeback Mountain* ont manqué retrouveront dans Myth quelque chose d'équivalent en terme de réalisme et de violence.

Âges sombres

Myth n'est pas un coup d'essai de la part de Bioware puisqu'on doit déjà à ces programmeurs Marathon, un doom-like vis à vis honnête sorti sur Mac. Si ce dernier proposait une histoire pas trop simpliste, le genre ne se préfère pas vraiment à des truffades narratives époustouflantes. L'univers médiéval de Myth quant à lui, lui a permis de situer leur prochain jeu dans un contexte dramatique.





Quelques unités

GUERRIERS

Ces hommes courageux portent des cottes de mailles et des boucliers lourds qui leur permettent de parer les projectiles, notamment les javelots des Soulless. Ils formeront généralement le plus gros des troupes.

THRALLS

La plétielle de l'ombre. Ces morts vivants débiles sont lents et maladroits mais toujours très nombreux. Ils sont généralement armés de grosses haches et offrent peu de résistance. Un peu comme dans Diablo !

AVENTURIERS

En dépit d'une carrure rappelant celle de Pavarotti, les aventuriers sont de méchants guerriers, surtout contre les morts vivants. Ils attaquent à coup de pelle et ont le pouvoir de soligner les unités alliées.

TROW

Ces créatures lâches et errantes attendent toujours que leurs victimes soient affaiblies avant de les attaquer. Elles courrent vite et certaines d'entre elles sont même capables de lancer des charges Satchel I.

ARCHERS

Ils ne valent évidemment rien au corps à corps mais en formations serrées et au sommet d'une colline, ils sont capables de défaire un bataillon ennemi avant même qu'il n'arrive au contact.

► monde en 3D comportant de nombreux reliefs et éléments de décor. On pourra zoomer et tourner à 360 degrés à volonté afin d'appréhender le terrain sous tous les angles. Il sera en revanche impossible d'abaisser ou de lever l'angle des caméras afin d'avoir une vue verticale plongeante ou au contraire une vue horizontale au ras du sol.

L'autre particularité importante du jeu est de ne pas avoir surchargé l'interface de nombreuses commandes. Il y en a une quinzaine en tout, mais il faudra impérativement les maîtriser. Elles auront toutes leur utilité dans certaines conditions de combat. Tout d'abord, les bataillons pourront être agencés en dix formations différentes : en ligne, en quinconce, en arc de cercle, en cercle, en carré, etc. Cela permettra d'organiser un grand nombre de manœuvres différentes et de planifier des

attaques intelligentes. Il ne sera effectivement pas question d'envoyer la globalité des troupes sur un régiment ennemi, ce serait le plus sûr moyen de perdre rapidement ! Les ordres de retraite ou d'épurpillement permettront quand à eux de sauver ses hommes si le combat tourne mal.

Une vraie 3D

Qui dit 3D dit... cartes 3D accélératrices bien sûr ! Eh oui, on n'y coupera pas. Même si Myth pourra tourner en basse et haute résolution sur un PC normal, il donnera toute sa rapidité et sa beauté avec l'incontournable périphérique de l'anémie. Les terrains ont été élaborés de manière réaliste et comprennent de nombreuses élévations. Ils pourront donc être naturellement mis à profit pour les attaques, sachant que les archers furent plus loin du haut d'une colline, qu'on ne verra pas un ennemi masqué par un élément du décor et que les charges

Satchel et autres explosifs dévaleront les pentes avant d'exploser ! Arbres, forêts, ponts, plaines, enclos, sommets, bâtiments, vallées et collines situés en pleine campagne, dans la neige ou le désert



constitueront le décor de Myth. Avec une telle variété et surtout un tel réalisme, on comprend que toutes les cartes puissent être différentes !

Quant aux étendues d'eau (rivieres et marécages), elles ne seront pas seulement décoratives : si elles ne sont pas trop profondes, les troupes pourront les traverser, s'enfonçant alors littéralement jusqu'à la taille ou même plus haut !

Il est recommandé aux âmes sensibles de

se préparer à des visions d'apocalypse : comme tenu de la taille des unités, les batailles seront extrêmement bien représentées. Armes contondantes obligeant et explosions enjambant, il faut s'attendre à des membres éparpillés et à de généreuses gâchées d'hémoglobine. En plus, bien loin de clignoter trois fois avant de disparaître, les cadavres resteront sur le champ de bataille durant toute la mission ! Il y a donc de grandes chances

pour que l'herbe, la neige ou le sable restent longtemps rouges par le sang des combattants.

Paré au succès, Bungie est en train de mettre en œuvre un serveur Internet permettant aux joueurs du monde entier de venir s'affronter à Myth : Bungie.net. On pourra donc combattre en équipe, chacun pour soi ou contre l'ordinateur, sur des cartes solo pour la dernière option ou sur des cartes multijoueur spéciales pour les deux premières. On peut déjà imaginer ce que Myth donnera lorsque deux équipes de deux joueurs s'affronteront avec leurs régiments de 50 unités prêtes à en découdre : ce n'est plus de divertissement mais de la véritable stratégie militaire !

L'originalité du mode multijoueur est d'associer un objectif à chaque carte : par exemple, sur King of the Hill, il faudra tenir une colline, sur Flag rally, les joueurs devront se disputer des drapeaux, etc.

On attend donc Myth avec impatience : il était temps qu'un jeu de stratégie en temps réel se démarque enfin considérablement de la concurrence ! Sus aux morts vivants ! ■

Quelques unités (suite)

MYRMIDONS

Ces terribles sorciers ennemis devront être tués en priorité. Ils sont en effet capables d'envoyer des éclairs fulgurants réduisant instantanément leur victime en cendres. Ils sont en contrepartie minables au corps à corps.

BERSERK

Ces humains fous furieux chargent sans bouclier, simplement armés de grandes épées à une main. Ils sont rapides et dévastateurs mais pas très fins !

GHOULS

Ces infâmes créatures attaquent avec de grandes lames recourbées aussi aiguisees que des rasoirs. Rusés, ils leur arrivent même de renvoyer des charges Satchel pour faire sauter leurs adversaires !

NAINS

Tout comme les archers, les nains devront être protégés : ils lancent des cocktails molotovs et des charges Satchels à courte distance capables de réduire en bouillie quatre à cinq ennemis d'un seul coup.

SOULLESS

Étranges spectres violets flottant au-dessus du sol, ces morts vivants sont l'équivalent adverse des archers puisqu'ils lancent de grands javelots et sont manchots au corps à corps.



Fighting Force

Pour changer un peu des jeux de combats en 3D traditionnels, l'équipe de Toys Design a décidé d'envoyer ses combattants dans des scènes d'actions diverses et variées d'affrontement sous forme de missions identiques du coup de poing seront rares.

Inspirés par des jeux de combat comme Double Dragon ou Streets of Rage (où deux joueurs faisaient progresser des combattants au travers de vastes niveaux en 2D), les développeurs ont eu l'idée de reprendre ce bon vieux principe et de l'enrichir. Seulement cette fois, l'intégralité du jeu sera en 3D : des décors aux personnages en passant par les armes ou les véhicules. De nombreuses vues différentes seront proposées afin de cadrer l'action du mieux possible.

Care au savant

Le but du jeu sera évidemment d'étendre net tous les ennemis qui porteront le bout de leur nez, cherchant sans cesse des croises au(x) joueur(s), avant d'affronter l'ultime méchant : le docteur Zeng. Ce biologiste négligomeute a effectivement décidé que l'an 2000 marquerait la fin des temps et s'emploie donc en ce moment même à fomenter l'apocalypse. On sait juste qu'il compte utiliser une nouvelle drogue ayant l'inquiétant pouvoir de totalement « zombifier » ses consommateurs et destinée à être distribuée à tout le monde. Il faudra surtout retrouver un savant disparu, découvrir les dessous de l'affaire, puis mettre Zeng hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Pour cela, une équipe de quatre personnes a été sélectionnée pour pénétrer (non armés

Coups et blessures



bien sûr) dans l'antre du fou furieux : deux femmes et deux hommes qui pourront être choisis par le ou les joueurs (ou pourra effectivement jouer à deux en coopératif, ou s'affronter dans une arène). Ils devront ainsi trouver leur chemin à travers sept niveaux et 25 sous-niveaux, traversant immuables, paysages tropicaux





ou mains... Mace Daniels et Alana Mc Kendrick, deux jolies jeunes femmes, se joindront donc à Hawk Manson et Ben Jackson. Les quatre personnages auront chacun leurs propres caractéristiques qui leur donneront accès à des lieux différents. Tout dépendra de leurs aptitudes spéciales. Mouvements (ils en ont chacun cinquante !) et utilisation des armes dépendront également du personnage que l'on jouera : Mace, par exemple, disposera d'un coup de pied en plein vol particulièrement violent et sera aussi capable d'entraîner ses adversaires au sol pour les immobiliser. Ben Jackson, lui, donnera plutôt dans la force, vu sa carrière de démolisseur. S'il est incapable de donner des coups de pied en statut, ses poings seront nettement plus tueurs que ceux des autres personnages, et il sera autorisé à arracher plus à se

battre avec certains éléments de décor interdits aux autres.

La particularité de Fighting Force sera, comme dans Duke Nukem mais en plus approfondi, de pouvoir détruire les éléments de décor, puis éventuellement de



Interview de Ken Lockley, (producteur)

Gen4 : Qu'est-ce qui va différencier les quatre personnages du jeu ?

Ken Lockley : Chacun d'entre eux dispose de mouvements et de coups spéciaux (poussées, pieds et prises). Ils n'auront pas de pouvoirs mais des compétences particulières et dévastatrices.

Gen4 : Les mouvements des personnages seront-ils vraiment réalistes ?

K. L. : Un maximum, dans la mesure où les programmeurs n'ont pas utilisé la technique de la motion capture à cause du trop grand nombre d'individus différents rencontrés dans le jeu. Cela aurait exigé beaucoup trop de mémoire et donc de trop grosses configurations. D'autre part, Fighting Force offrira une vue rotative à 360 degrés. Le moteur d'affichage est entièrement nouveau et n'a rien à voir avec ce que nous avons déjà fait.

Gen4 : Les décors seront-ils suffisamment vastes ?

K. L. : Ils seront aussi grands que possible, sachant qu'il s'y passera beaucoup de choses ! Nous avons été obligés de réduire le nombre de polygones utilisés plusieurs fois afin de ne pas ralentir l'affichage. Il ne faut pas oublier qu'il y aura souvent six personnages à l'écran simultanément, tous animés !

Gen4 : Il y a des analogies entre Fighting Force et Tekken 2. Avez-vous privilégié le combat, l'action ou avez-vous fait un mélange des deux ?

K. L. : Nous avons choisi de faire le meilleur jeu d'action et de combat ! Même si le côté combat n'est pas aussi approfondi que dans Tekken 2, nous avons veillé à offrir au joueur un vaste éventail de mouvements et de coups différents, doublé d'une progression dans le décor. On trouvera également une arène remplie d'éléments de décors permettant à deux joueurs de s'affronter ! ■



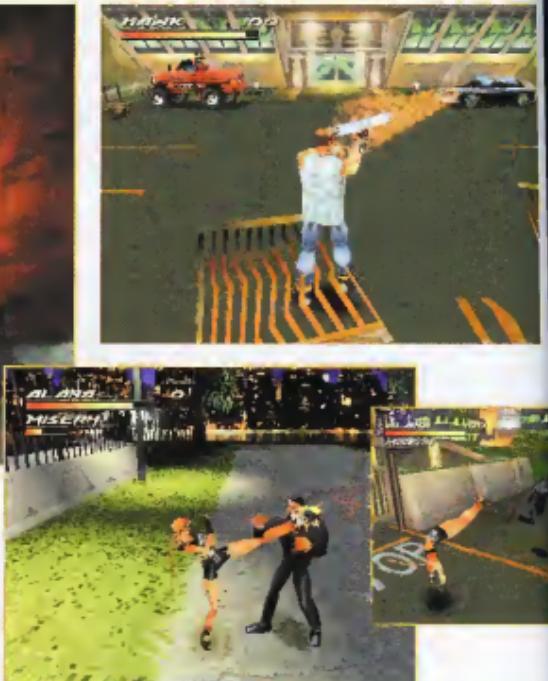


► s'en servir comme armes. Ainsi, les véhicules finiront par s'écraser littéralement sur place après une bonne quantité de coups de pieds dans la tête. Si tous les personnages seront ensuite capables de saisir les roues pour les jeter sur les adversaires, Ben, le plus costaud d'entre tous, pourra également saisir le

Tous les garçons...

Ben «smasher» Jackson

Cet ancien déménageur aurait fort bien pu remporter le titre de «monsieur Univers» s'il n'avait décidé de se mettre au service de la justice. Ses poings puissants déviseront littéralement la tête de ses adversaires et il sera capable de les soulever pour les projeter à terre.



moteur et frapper avec ! Même système pour les distributeurs de boissons, les grilles, les extincteurs, les ascenseurs, etc. Gageons qu'après une partie de Fighting Force, il y aura du matériel de récupération à volonté ! Le jeu gagne ainsi en intérêt mais aussi en humour : si tirer au revolver, frapper à coup de barre de fer ou au couteau reste classique, attaquer les adversaires à coups de

moteur ou de tesson de bouteille l'est beaucoup moins !

Des méchants intelligents

L'intelligence artificielle sera très développée et les méchants réagiront en fonction des attaques qu'ils recevront. Certains seront plus astucieux que d'autres et sauront s'adapter au joueur : détecter et contre des attaques répétitives



Hawk Manson

Ce beau jeune homme défendit pendant longtemps les faibles et les opprimés à coups de poing. À présent, ce paladin des temps modernes tente de s'occuper de cas plus généraux en prêtant par exemple main forte aux trois autres pour sauver l'humanité. C'est quand même beau la vertu ! Manson est un expert en arts martiaux et il est capable d'enchaîner des coups spéciaux.



PEUT-ON FAIRE CONFIANCE
AUX RÉPLIQUANTS ?

BLADE RUNNER

Le jeu

CD-ROM PC



3615 km²
TERRITOIRES
SANS
GOUVERNEMENT

0 20 68 94 03*

Westwood
STUDIOS

<http://www.virgininteractive.fr>
<http://www.westwood.com>

© 1997 Virgin Interactive. Westwood Studios. All rights reserved. The Blade Runner Partnership, Blade Runner, the computer game © 1997 Westwood Studios/Westwood Partnership. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc., Westwood Studios, Inc. is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive. Electronic Arts® and EA are registered trademarks of Virgin Interactive, Inc. All rights reserved.

► Ils seront également susceptibles, si une arme échappe des mains du joueur, de se jeter dessus pour s'en emparer ! Il sera très facile d'apprendre à utiliser chacun des 50 mouvements, aucun d'entre eux n'étant très compliqué à réaliser. Ils seront basés sur des combinaisons de touches ; il suffira donc par exemple, en plein mouvement, d'appuyer sur un bouton deux fois de suite pour déclencher une action particulière. Comme dans tous les jeux de combat, le joueur devra faire sa propre petite expérience et tenter le maximum de combinaisons.

Les développeurs ont de toute manière tenté de rendre Fighting Force le moins compliqué possible afin que les joueurs ne soient pas découragés et que la prise en main soit rapide.

3D oblige, Fighting Force supportera les cartes accélératrices 3D : aussi (comme c'était le cas fréquemment avant l'apparition des 3Dfx et autres Apocalypses) la version PC sera aussi belle et aussi bien animée que la version console. Les utilisateurs d'ordinateurs pourront donc également connaître la joie de réduire tout un tas d'éléments de décor en pièces après avoir mis trois adversaires au tapis, tout cela en compagnie d'un ami ! Même si les jeux de combat sur PC



... et les filles de mon âge

Mace Daniels

Cette jolie blondinette de 21 ans est détective privé. Elle est spécialiste des armes à feu et des arts martiaux. Les développeurs se sont par ailleurs inspirés du personnage de Nikita pour la modéliser... Elle dispose d'une prise particulière lui permettant d'immobiliser ses victimes au sol.

Alana McKendrick

La benjamine du groupe n'a que 17 ans et passe d'habitude toutes ses nuits en boîte. Il s'agit donc d'une étudiante moyenne américaine à peine sortie de ses poupées Barbie.

Mais depuis qu'elle a été kidnappée par Zeng (elle est parvenue à s'échapper, ouf !), elle a juré la perte de l'odieux biologiste et est donc prête à tout !

tendent à s'améliorer, Fighting Force va certainement frapper fort à sa sortie (c'est le cas de le dire), les jeux inspirés de Double Dragon étant pour l'instant inexistant. De plus, l'option coopérative à deux joueurs est trop souvent absente de jeux auxquels elle se prête rarement. On peut donc s'attendre à un jeu rigolo, riche en sensations et extrêmement soigné graphiquement. ■





**Un PC
sans cartes
Monster,
c'est comme
King Kong
sans les
muscles.**

Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.



Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : <http://www.diamond.de>



Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotché. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son "monstre" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : aM Supercar (Tél. : 01 44 93 88 08), SURCOUP (Tél. : 01 55 33 20 08), LCD Advance (Tél. : 01 40 09 51 50)
Diamond Multimedia Southern Europe (succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél. : 01 43 40 15 88 - Fax. : 01 47 56 11 39

885 multilingue modem 018.8.00.049-8.150-256-325, 00-46 20189-544415 ou 00 1408 325 7375, Narvalis no 49 8151 266034 -
American Online (Keyboard) - DIAMOND

Achela SA

Tél. : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

KARMA

Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 73 00 37

High Tech Services

Tél. : 01 46 70 59 50
Fax : 01 46 70 59 23

NEE

Tél. : 01 46 70 58 88
Fax : 01 46 70 58 70

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.



Tout le monde se souvient des *Livres dont vous êtes le héros*, apparus il y a plus de dix ans. On a tous, un jour ou l'autre pris un crayon, deux D6 et l'un de ces succès bouquinés pour vivre une aventure en softtaïto au fond d'un sous-sol inquiétant à la recherche d'un trésor perdu. En général, tout, des monstres aux rencontres plus agréables, des pièges aux salles de tortures était magnifiquement décrit et instantanément imaginé...

À l'époque, on était à mille lieux de penser qu'un jour, nous pourrions vivre ces aventures visuellement, presque pour de vrai ! Et pourtant, Ian Livingstone, le père des *Livres dont vous êtes le héros* a décidé de participer à l'adaptation micro-judique du *Labyrinthe de la mort* (quatrième livre de la série qui en compte soixante) dans lequel nous pénétrerons si tout va bien le mois prochain.

Dragon fais-moi peur

Entièrement en 3D, Deathtrap Dungeon sera vraisemblablement un habile mélange de Tomb Raider, de Quake et de Virtua

Deathtrap

Le labyrinthe de la mort

constitueront une part importante du jeu. Il faut donc dès maintenant se préparer à faire de mauvaises rencontres (55 créatures différentes attendent le joueur et sont déjà en train d'aiguiser leurs crocs). Du plus petit au plus gros, les monstres seront animés par un nombre très important de polygones, ce qui devrait leur donner quasiment l'apparence de la vie. À la limite, il était presque plus sûr de vivre son aventure avec son petit bouquin que devant son écran... Sait-on jamais ! Bien entendu, les incontournables de l'héroïc-fantasy seront au rendez-vous : orcs, guerriers adverses, sorciers, nécromanciens, araignées et scorpions géants, mais aussi véritables dragons cracheurs de feu ou tyranosaures à la recherche d'un parc d'attraction ou de Spielberg.

Afin d'être capable d'envoyer bouler ces indésirables, plusieurs armes seront disponibles : épées, marteaux de guerre et autres joyeusetés médiévales se disputeront la vedette avec des mousquets, des bombes artisanales et quelques autres armes à feu : comme dans Quake, le passé télescope le futur...

Futuriste, comme la réalisation qui promet

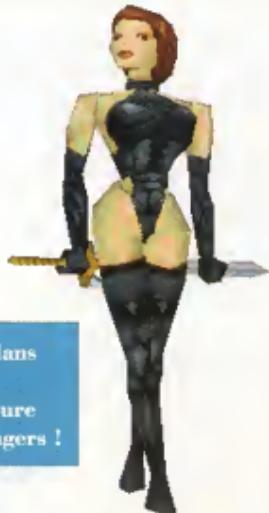
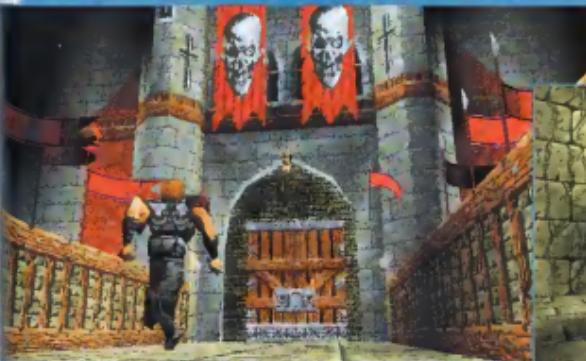
Fighter ! Dans un labyrinthe parsemé de part et d'autre, il faudra effectivement trouver son chemin jusqu'au Baron de Sukumvit afin de l'anéantir.

Le personnage que l'on incarne (barbare sans cervelle ou guerrière en cuir) sera également représenté en 3D à la Tomb Raider et, comme Lara, pourra accomplir un grand nombre de mouvements différents. Surtout dans le domaine du combat puisque les affrontements



Dungeon

Depuis Diablo, il est de bon ton d'aller passer ses vacances dans les donjons humides et sales, de préférence hantés par des créatures abominables et énervées. Bingo ! Il est bientôt l'heure d'y retourner grâce à ce jeu entièrement en 3D riche en dangers !



d'être assez incroyable puisque textures, animation et éclairages tiennent partie des époustouflantes séquences 3D.

Eh oui, encore elles ! On peut déjà constater, grâce aux captures, que les décors seront superbes.

Donjons piégés

Les amateurs de jeux de rôles en général et de Dungeons and Dragons en particuliers seront probablement ravis que plusieurs personnes issues de ce milieu aient participé au projet. Ian Livingstone bien sûr : il a créé la société Games Workshop et fut l'un des premiers à jouer au chef-d'œuvre de Gary Gygax. Jamie Thompson également, journaliste au célèbre ragazine *JDR White Dwarf*, s'est chargé du design des trappes, fosses, murs et pièges... Du travail de connasseurs donc. Il est donc probable qu'au détour de ce Deathtrap Dungeon, le joueur fasse des

découvertes étonnantes, dignes de véritables parties de jeux de rôles ; il pourra même que des objets et des armes magiques soient cachés !

Exploration, combats et repérage de pièges constitueront donc l'essentiel de ce jeu d'action riche en sensations au design extrêmement soigné et entièrement en 3D.

Même si l'on pourra en profiter tout seul (16 niveaux à parcourir tout de même), ce but en puissance proposera même une option multijoueur permettant à quatre aventuriers de se réunir pour s'affronter. Au programme des réjouissances à plusieurs, clowns l'excellent cochon explosif : il suffira de l'amorcer et de le lâcher pour qu'il fonce instantanément sur l'adversaire le plus proche. Attention tout de même car si celui-ci parvient à éviter le dangereux animal piégé, il se retournerait contre son lanceur !

On ignore encore si l'on pourra livrer bataille contre les monstres en coopératif en plus des duels au cochon explosif entre gens de bonne compagnie.

Mais on est sûr d'une chose : on veut jouer à Deathtrap Dungeon ! ■

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par les chocs permanents et les passages en force. Au-delà des tensions sous le pantier, des dunks acrobatiques et des tirs à 3 points dans la dernière seconde du match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

it's a NBA Live 98



www.mba.com

www.easports.com

Sony PlayStation® · SEGA Saturn™ · Windows® 95

NBA LIVE 98



If it's in the game,
EA
SPORTS
it's in the game™

l'Ubi ludique

Cumulant les fonctions de distributeur et de développeur/éditeur, Ubi Soft est l'une des plaques tournantes du jeu vidéo sur le territoire français. Sa réputation commence d'ailleurs à s'exporter grâce à la qualité des titres développés en interne et l'attention portée au suivi de leurs produits. Le Game Service de Pod et F1 Racing sont sans doute les deux titres français dont on parle le plus sur le Net en ce moment ! Il nous a donc semblé qu'une petite visite s'imposait, histoire de voir ce que recelait leurs cartons ludiques ! Leurs bureaux étant situés à Montereuil, à un saut de puce des nôtres, c'est au pas de course que nous avons pu redécouvrir Tonic Trouble et F1 Racing, tous deux développés en interne, ainsi que Kick Off 98 et Red Line Racer (une superbe simulation de moto prévue pour mars/avril 98). Arcade, simulation, sport - c'est un joli tiercé, reste à savoir s'il sera gagnant...



Un reportage réalisé
par Thierry Falcoz.

Chez Ubi Soft, on aime avant tout le sport et les jeux d'arcade.
Formule 1, football ou plates-formes 3D (pour la fin d'année
ou le début de la prochaine). L'éditeur/distributeur français
apprécie autant la diversité que les plannings chargés.



Tonic Trouble



Développé parallèlement chez Ubi et par l'équipe responsable de Rayman située à Montpellier, Tonic Trouble est un jeu de plates-formes en 3D temps réel dans la veine de Mario 64 et de Tomb Raider. L'esprit cartoon et le grain de folie en plus !



Tonic Trouble est défini par ses auteurs comme un «Rayman 2 avant Rayman 3»¹¹. Ce jeu de plates-formes 3D reprend en effet maints aspects de son prédecesseur 2D. Tout comme Rayman, Ed (le personnage principal de Tonic Trouble) peut par exemple acquérir de nouveaux pouvoirs en cours de partie. Et ainsi retourner dans les niveaux déjà parcourus pour accéder à des zones jusque là inaccessibles. Le style graphique aussi n'est pas sans rappeler celui de Rayman. Les mains, la tête et les pieds d'Ed, tout comme ceux de son alter ego, ne sont pas jointes à son corps. Beuf les similitudes ne manquent pas, et il y a fort à parier

que les concepteurs ne résisteront pas au plaisir d'intégrer quelques clins d'œil (ils envisageaient par exemple d'inclure le photographe, qui servait de sauvegarde intermédiaire dans Rayman). Tonic Trouble n'a pourtant rien d'un Rayman 3D. Même plates-formes, plus aventure, ce titre fait davantage appel à votre astuce qu'à votre adresse. Le joueur doit ainsi interagir avec les personnages rencontrés et ne se contente plus de les éliminer d'un revers de la main. Son sens de l'observation sera également mis à contribution. Une petite manie observée chez un personnage peut tout à fait être détournée à son profit... Le style graphique très cartoon comme le scénario ➤



30 CONSOLES N.64 BIT

À GAGNER

en appelant le

08 36 68 64 64*

chaque jour = 1 chance de gagner

**1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour**



POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE

0900 27 641

Règle du jeu déposé chez Maître Gallot - coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté [num 78-7 du 06/01/78] vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernnant [KIKOO production RCS 412796633]



► inspiré du film *Les Dieux sont tombés sur la tête* plonge le joueur dans un univers totalement lofoque, peuplé de créatures à la fois étranges et singulièrement sympathiques.

Tout Ed dit

Ed est un petit extraterrestre affligé d'une maladresse chronique. En survolant notre planète il laisse malencontreusement choir une canette dont le contenu, en se déversant à sa surface, bouleverse notre environnement familier. Pour commencer tout le monde mute : plantes, animaux et humains. Ces dernières se retrouvent à l'état de légumes stupides, tandis que les légumes, eux, prennent le pouvoir ! Ed se voit donc obligé d'inverser le processus en retrouvant la canette. Il sera aidé par des machines à popoter le transformant en Super Ed, et du Doc, un savant fou qui lui octroiera de nouvelles compétences en échange de six séries de six objets. Ces compétences sont en fait des gadgets permettant à notre héros d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Le noeud papillon lui permet ainsi de voler ; le bocal de se déplacer sous l'eau (Ed peut respirer sous l'eau mais possède des oreilles très fra-



giles, comme Stéphane,) ; la ceinture en peau de caméléon de se transformer en tomate ou en l'un des ennemis croisés sur son chemin et d'en acquérir les aptitudes spécifiques (la tomate sainte beaucoup plus haut... ne me demandez pas pourquoi).

Une des grandes influences de Tomb Trouble fut incontestablement Mario 64¹⁾. Il l'a emprunté par exemple ses séquences de « glisse ». Mais là où le célèbre plombier glissait sur ses fesses en faisant la course avec des pingouins, Ed glisse sur un Frisbee et s'avère être un as du looping ! Ces phases « arielle » sont si réussies que les concepteurs envisagent d'en tirer un jeu à part entière ! Ils se pourraient même que quelques parcours de glisse bonus soient téléchargeables à partir du site Ubi²⁾. Toujours comme Mario 64 ou Tomb Raider, une vue subjective permet au joueur de faire un tour d'horizon. Prévu sur Pentium2 AGP en fin d'année, la version Direct3D de ce jeu de plates-formes est annoncée pour mars/avril 98. Composé de 11 niveaux (peut être 12), Tomb Trouble peut réunir une moyenne de quarante personnages sur une même map, de la tomate tueteuse au gigantesque dinosaure herbivore. ■



(1) Rayman 2 est actuellement en début de développement à Montpellier. Il utilisera le moteur 3D de Tomb Trouble.

(2) Pour ceux que les consoles n'attirent pas (mais alors pas du tout), Mario 64 poursuit les aventures de célèbre plombier (il sera en 3D) sur la nouvelle console Nintendo 64 bits. Tomb Trouble sera d'ailleurs adapté sur cette console.



Parlez-en à votre micro

Prononcez "cé deux points", la seule chaîne de télévision pour vous et votre micro.

Pour vous, la seule chaîne
de télé entièrement consacrée
aux jeux vidéos, à la micro,
à internet et à la cyber-culture

Pour votre micro,
un service de téléchargement
par satellite à haut débit, avec des
centaines de logiciels chaque mois

sur CANAL SATELLITE
NUMÉRIQUE et



plus d'info :
www.canal-satellite.fr

0803 - 056 058

tarif fixe national

www.cpp.fr

12 à 18 ans

F1 Racing

Arrivée trop tard pour être testée dans ce numéro, la simulation de F1 d'Ubi Soft, responsable de bien des retards chez la concurrence, attendra le mois prochain pour passer sur le grill de la rubrique test. Un sursis qu'on lui souhaite studieux.



**COULTHARD
18.9**

A près un Pod au succès commercial mitigé (bundle mis à part), Ubi a souhaité revenir à une valeur sûre, celle de la simulation de F1. Là, le succès n'est plus affaire de goût mais uniquement de savoir-faire. Un jeu comme F1 Grand Prix 2, sorti maintenant il y a plus d'un an, se vend encore aujourd'hui. Il « suffit » simplement de convaincre l'immense potentiel d'acheteurs que constitue les aficionados du genre. Après Microprose, Psygnosis et Eidos, ce fut au tour

d'Ubi Soft de se confronter à la toute puissante Formula One Constructors Association. Organisme un rien dépassé (effrayé ?) par les nouvelles technologies, la F.O.C. A posé ses exigences avant la signature du contrat et interdit tout recours à Internet. Ubi n'a ni le droit de parler de soft jeu sur le Net, ni celui d'utiliser un système multijoueur équivalent au Game Service de Pod ! Donc pas de jeu via Internet pour F1 Racing. Ubi espère néanmoins pouvoir renégocier les termes de ce contrat dans un proche avenir (pour la version 98 de leur titre ?). Il faudra se contenter d'un mode split screen, réseau et link, ce qui n'est déjà pas si mal (d'autant que la création d'un Game Service F1 Racing n'aurait pas été une sinécure, le système étant d'une grande rigidité). C'est d'ailleurs le premier choix auquel vous confronte le jeu une fois lancé : mode solo ou multijoueur ? Vous avez ensuite la possibilité d'intervenir sur un certain nombre de paramètres.

L'équipée Renault

Pour commencer, vous pouvez opter pour le mode facile ou réaliste, ce dernier étant subdivisé en trois catégories : amateur, pro et expert. Dans cette dernière, F1 Racing n'est plus un jeu, mais un modèle d'entraînement pour pilotes professionnels ! N'oublions pas qu'Ubi s'est assuré le concours d'ingénieurs du team Renault F1 pour faire de son jeu la simulation de F1 la plus réaliste à ce jour. Les réglages moteur ne sont donc pas là pour satisfaire les apprentis mécaniques mais influent réellement sur l'issue de la course.

LE PREMIER MAGAZINE DE LA MICRO-INFORMATIQUE POUR TOUTE LA FAMILLE

NOUVEAU

FACILE ! CD-Rom livré avec son mode d'emploi détaillé

MICRO Pour tous

Le PC facile !
Le PC plaisir !

Attention arnaques !

Les bonnes questions
pour un achat réussi

E 25

28 F
seulement !



Et aussi :

- Fiches pratiques : vos premiers pas sur PC
- Un truc ou une astuce à chaque page...

7 pages d'explications
pas à pas
Support • COMPLET
100 % Win
100 % facile à utiliser

• PRATIQUE

Bons plans :

Pay • MULTIMÉDIA
avec son CD-Rom PC

moins cher

Zoom :
les jeux de société
sur CD-Rom



Tous musiciens ! Sur PC c'est facile

N° 2 - Novembre/Décembre 1997 - 28 F
+ Cadeau : 400 ROMs + DISKETTE 3.5 PP +
CD-ROM + 400 Freeware

Offert
sur le CD-Rom

France Explorer
Internet sans abonnement

Toute et l'infonie

Voir conditions

ENFIN UN MAGAZINE MICRO
À LIRE EN FAMILLE !



► Tout a été conçu, ou plutôt reproduit, avec un maximum de réalisme. Les 16 circuits de la saison 96 ont ainsi été modélisés à partir des plans officiels. Les mouvements des mécaniciens lors des arrêts aux stands furent étudiés à partir de vidéos et reproduits à la perfection. Le comportement des F1 a été défini à partir de données télemétriques¹¹ fournies par Renault. Le respect des règles de la FIA, l'habillage officiel de la F.O.C.A et le bruit des moteurs enregistrés à partir du V10 Renault achèvent de créer l'illusion. Mais l'objectif d'Ubi ne se limitait pas à développer la simulation la plus réaliste, il englobait également le fait de surpasser les sensations offertes par un F1 Grand Prix 2. Un moteur tirant partie des nouvelles cartes accélébratrices 3D a ainsi été développé, de façon à bluffer le joueur, mais surtout à repousser les limites visuelles du

genre. Le résultat est satisfaisant, quoique (à mon goût) guère supérieur à celui de Formula One. L'animation en revanche est nettement supérieure en terme d'impression de vitesse et de fluidité à ce qu'avait pu nous offrir la première mouture du jeu Psygnosis. La configuration minimum conseillée est un P120/133 équipé d'une 30fx. Le jeu gère le mode Direct3D, mais les capacités de votre carte devront alors être sup-

plées par celle de votre processeur. Une Rage Pro ATI nécessitera par exemple un Pentium 200. La config' conseillée est un P166 équipé de 32 Mo de Ram et d'une 30fx. Mais même avec un tel matériel, le jeu n'était pas totalement fluide sur le circuit de Monaco sur la version bêta présentée chez Ubi. En revanche sur les autres circuits pas de problème. Afin de ne pas retarder la sortie du produit, Ubi a également décidé de se passer du superflu comme le jeu par modem, le mode rétro (vieilles F1) et la vitesse «coach» initialement prévus. ■

(11) Les données télemétriques se présentent sous la forme de courbes fourties par les voitures d'Alesi et de Berger : vitesse, rapport de boîte, braquage des roues, accélérations latérales et longitudinales, positions de la pédale de l'accélérateur, etc. Ces courbes permettent d'analyser le comportement des F1 et donc de reproduire avec un maximum de réalisme leurs réactions dans le jeu.

CD-R



CD-RW



Graveur Multifonction
IDE / ATAPI ou SCSI



Kit Accessoire SCSI



Distributeur Exclusif Advansys

Crée ton **CD**...

PRESS-IT



TRAXDATA

Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO

Pour connaitre nos revendeurs partenaires, contactez-nous:

ASHIÈRES (Tél: +33 1 47 91 1742 • Fax: +33 1 47 91 4510) • LYON (Tél: +33 4 72 33 7224 • Fax: +33 4 72 33 7190)

Email: france@traxdata.com • Internet: <http://www.traxdata.com>

Kick Off 98

Vous l'avez peut-être remarqué, mais à l'approche de la nouvelle année les simulations de foot se terminant par un triomphant 98 se font légion. Kick Off, toujours développé par l'équipe anglaise d'Anco, n'échappe pas à la règle.

A près avoir assuré la distribution de Kick Off 97, Virgin passe le flambeau à Ubi Soft pour sa suite, ingénierusement nommée Kick Off 98 (tout risque de confusion avec Kick Off, Kick Off 2, Kick Off 3 et Kick Off 97 est ainsi écrité). Face à la concurrence, Anco a pris en son âme et « confiance » le risque de sortir un jeu visuellement moins accrocheur que ses concurrents, mais également moins gourmand. KO98 ne gêne ainsi aucune carte accélératrice 3D et le jeu tourne très bien en 640x480 sur un Pentium 166. La configuration minimale étant un Pentium 100 (en basse résolution, cela va sans dire). Toujours dirigé par Anil Gupta, un personnage charismatique dont les origines indiennes se répercutent de façon tout à fait saisissante sur son accent, Anco a une nouvelle fois tenu à respecter son credo : « la jouabilité à tout prix », tout en s'adaptant aux évolutions techniques du genre. Avec Kick Off 97 ils s'étaient mis à la 3D, la

mouture 98 fait la part belle aux joueurs, beaucoup plus détaillés et mieux animés. On peut par exemple les apercevoir en train d'effectuer des mouvements d'échauffement avant l'engagement. Les manifestations de joie et de colère rendent également les matches plus vivants. Le jeu utilise un nouveau moteur 3D permettant aux joueurs d'afficher fièrement leurs 500 polygones. Si vous êtes pris du désir subit de créer votre propre équipe, vous pourrez maintenant modifier la morphologie des joueurs, tant le degré de détail est élevé. Quant à savoir si le jeu fera visuellement le poids face aux mastodontes que sont Actua Soccer 2 et Fifa 98, c'est une toute autre histoire ! Mais la grande force de la série Kick Off reste le soin apporté au contrôle ▶





CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROPARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VII, Mairie de PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), RHÔNE POULENC, RTL, LYCÉES.

CONFIGURATIONS PC



**GARANTIE
5 ans ***

PENTIUM MMX 166 MHz Vx
3 043 F.H.T.
(3 670 F.TTC)

PENTIUM 150 MHz Vx
2 835 F.H.T.
(3 426 F.TTC)

KIT MULTIMEDIA
Carte son 10 bits inclus CD 32 incluses 50W
640 F TTC
Carte son 50 bits inclus CD 64 incluses 50W
950 F TTC

PENTIUM MMX 233 MHz Vx
4 768 F.H.T.
(5 750 F.TTC)

AMD K6 PR 166 MHz Vx
2 976 F.H.T.
(3 590 F.TTC)

CYRIX 6X86-166+ Vx
2 620 F.H.T.
(3 160 F.TTC)

CYRIX M2-233MMX Vx
4 029 F.H.T.
(4 860 F.TTC)

OPTIONS DE SUBSTITUTION
DO 16Mo -> +160 F TTC
DO 32Mo -> +250 F TTC
DO 64Mo -> +380 F TTC
DO 128Mo -> +580 F TTC

MS200 Vx ou Celeron 366 -+660 F TTC
MS200 Vx ou Celeron 400 -+690 F TTC
MS200 Vx ou Celeron 433 -+720 F TTC
MS200 Vx ou Celeron 450 -+750 F TTC
Windows 95 -+880 F TTC



Garantie
5 ans*



Microprocesseur INTEL/CYRIX/AMD, Carte Intel VX/TX, PnP, 512 Ko cache PIB, Flash Bios, 8 Mo RAM EDO, disque dur 1,2Go EIDE, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2Mo CIRRUS PCI, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port l/0(EPP&EPC), boîtier mini tour 200 W.

PENTIUM II AGP Set

Gamme LandXess

PENTIUM II 233 Mhz
9 270 F.HT
(11 958 F.TTC)

PENTIUM II 266 Mhz
10 108 F.HT
(12 190 F.TTC)

PENTIUM 166MHz 1140Ftts
AMD K5PR 166MHz 1142Ftts

PENTIUM 200MHz 12280Ftts
AMD K5PR 233MHz 12 920Ftts

GAMES STATIONS PRO TX

Gamme MadMax XII

Carte mère Pentium II ASUS, AGP Set , **440 LX**, 512Ko Cache
32Mb SDRAM 10ns, disque dur 4.3 Go ULTRA DMA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo,
carte graphique 4Mo AGP 16Bit, clavier 105 touches, souris 3 boutons,
2 ports séries (16550), 1 port l/0(EPP&EPC), 2 ports USB, boîtier moyen tour ATX.

Carte mère ASUS 440, Carte Intel TX, Plug&Play, 512Ko Cache P Bus, Flash Bios,
32 Mo SDRAM 10ns, disque dur 3.2Go UATA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches,
carte graphique 4Mo NATHROV MISTIQUE ZB, souris Logitech 2 ports séries (16550),
1 port l/0(EPP&EPC) avec 17" TFT, boîtier tour Stand Master AWEST PNP,
lecteur CD-R/RW 24x, moniteur 2000x1200, haut-parleurs 25W, Windows 95.

MATÉRIELS



ABONNEMENT INFONIE + IN-



DISQUES DURS

1.3Go/1.7Gb PFTSC
2.1Gb/2.5Gb GE SEAGATE/PFTSC - 1.380/1.620 F.ttc

3.2Gb/3.5Gb 3.5" 1.380/1.620/1.840/2.040 F.ttc

4.3Gb 3.5" 1.380/1.620/1.840/2.040 F.ttc

LETTREUR DISQUETTE

1.44 Mo 1.380 F.ttc

3.1/3.3 1.380 Mo 1.620 F.ttc

MOBEX (ACREED)

US Robotics 53.000 160 Mbit/second - 620 F.ttc

33.000 160 Mbit/second - 510 F.ttc

Ortoz Self Modem 56K 1.000/1.250 F.ttc

CARTES MÈRES

PENTIUM 100MHz 800 F.ttc

PENTIUM 133MHz 1.000 F.ttc

PENTIUM 166MHz 1.380 F.ttc

PROCESSEURS

CPU AMD K5 PR 166MHz 800 F.ttc

PENTIUM 100MHz 800 F.ttc

PENTIUM 133MHz 1.000 F.ttc

PENTIUM 166MHz 1.380 F.ttc

CPU PLATINUM 133 2.33/2.66 4.160/5.190 F.ttc

MULTIMÉDIA

Sound Blaster 16 Pro/Pro Live

Sound Blaster 16 Pro/FX



► des footballeurs. Pour commencer, Anco a tenu à assurer au joueur un confort visuel optimal en plaçant quatre caméras sur le terrain, chacune proposant plusieurs angles de vue.

La kick Off touch

Le touché de balle permet un jeu rapide et risqué. Le joueur peut ainsi faire une petite passe très rapide ou prendre de vitesse un défenseur en poussant la balle devant lui (au risque de l'en perdre). Le contrôle du ballon s'effectue au clavier ou au pad à partir de six boutons. Passes (do-

bées, au joueur le plus proche ou dans une direction approximative), one-deux, talonnades, lobes, ailes, tacles (trois types), reprises de volée et grosses pralines sont bien sûr de la partie. Et il est toujours possible d'influer sur la trajectoire de la balle après un tir en lui imprimant un effet à gauche ou à droite. Mais la grande nouveauté de Kick Off 98 provient du fait que le joueur une fois en possession de la balle, a toujours suffisamment de temps pour exécuter le mouvement qu'il souhaite. Même si au fil des matchs les défenseuses deviennent plus agressives, la partie ne se



transforme jamais en une succession interrompue de tacles et de crochets. Le côté tactique se réduit au strict minimum : changement de tactique, de joueurs et de formation. L'option management est bien entendu réservée à une prochaine version de Player Manager, la différence en matière de management footballistique. Enfin, Kick Off 98 comprend 120 équipes internationales et les joueurs possèdent tous leur véritable nom... sauf ceux de l'équipe allemande, tous « déposés » ! Quant aux modes de jeux proposés, ils réunissent les matchs amicaux, un challenge Knock Out, les habituels coupes et autres championnats personnalisés, sans oublier la fameuse Coupe du Monde. Ah ! J'allais oublier les commentaires ! Ces derniers ne seront plus effectués par Denis Balbir (Cinal+) comme dans la version 97, mais par un doubleur lambda. ■

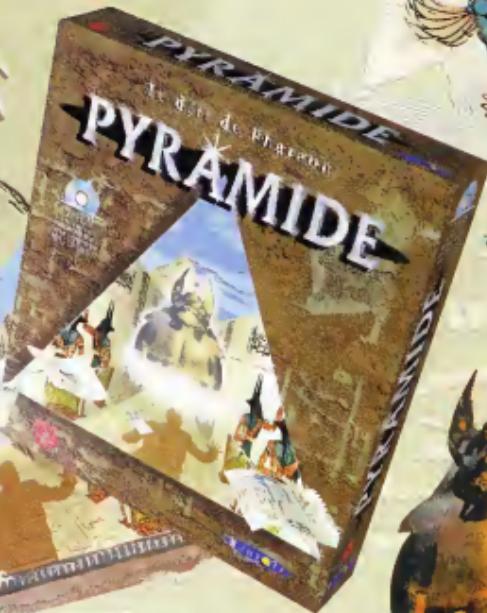


Aurez-vous le courage de relever le défi du Pharaon ?

TLC TLC-EduSoft
Toute La Connaissance



CD-ROM
compatibile
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
MACINTOSH



Un mystérieux sortilège vous plonge au cœur de l'Egypte ancienne. Pour briser le maléfice et revenir dans le présent, vous devez aider le pharaon à construire sa Pyramide.

Il vous faudra faire preuve d'habileté, d'intuition et d'astuce pour superviser les travaux, déjouer les complots et résoudre les énigmes.

Au cours de ce voyage spatio-temporel, vous retrouverez une des plus extraordinaires civilisations antiques, vous découvrirez un mode de vie aujourd'hui disparu, une mythologie et des Dieux fascinants...



Répartie dans les principaux points de vente : Auchan, BHV, Boulangier, Intermarché, Conforama, Confluent, Cora, Darty, FNAC, Hypermédia, Hirsch, Leclerc, Rallye, Surcouf, Virgin, AB Computers en Belgique, Logicsoftware en Suisse.

KNOWLEDGE
ADVENTURE



Oui je souhaite recevoir des informations sur le CD-ROM PYRAMIDE

À retourner à :

TLC-EDUSOFT

132 bd Camille

92287 MALAKOFF Cedex

Tél : 01 46 73 05 55 Fax : 01 46 73 05 65

e-mail : mduabus@learningco.com

180

G4 11 87

Nom / Prénom

N° Rue

Code Postal

Ville

Red Line Racer

On en décomptait pas moins de trois à l'E.C.T.S., toutes accélérées 3D. Mais pas une n'était aussi rapide ni aussi fluide que Red Line Racer. Qu'on se le dise, la simulation de moto est de nouveau à la mode et ce titre compte bien en devenir le top model !

Développé par Criterion Studios (Scorched Planet, SubCulture), cette simulation de motos fut présentée pour la première fois au dernier E.C.T.S. où sa qualité graphique et sa vitesse en avaient laissé plus d'un pantois (CE News dernier numéro). Personnellement j'ai dû attendre un peu plus longtemps pour découvrir Red Line Racer, mais ma réaction n'en fut pas moins identique. Né d'un projet nommé Night Storm, Red Line Racer profite de l'apparition des cartes accélératrices 3D sur PC. L'équipe responsable de son développement, composée de quatre graphistes et de trois programmeurs, put donc revoir à la hausse ses ambitions. Leur objectif était (et «est» encore pour quelques mois) de développer un jeu de moto capable de concurrencer les bornes d'arcade actuelles en termes de feeling de course et d'impact visuel. Au regard de la pré-version, ils semblent bien prêts pour y parvenir ! La version présentée proposait quatre environnements graphiques : canyon/désert, plage, campagne anglaise et montagne. Extrêmement colorés, variés, égayés d'effets graphiques facilités par les cartes 3D (lence flare par exemple), ces circuits sont en outre agrémentés de nombreuses animations (train, oiseaux et mètres).

Un avenir tout tracé

Le tracé a été pensé de façon à favoriser un jeu rapide et mouvementé avec de nombreux reliefs et accidents de terrain (tels que les dios d'âne). L'équipe travaille en ce moment sur l'IA. (but : ne jamais être seul, devant comme derrière), l'implémentation de raccourcis (à la Pod), la

création de pilotes à la personnalité affirmée et surtout sur la diversité du jeu. Red Line Racer devrait ainsi présenter plusieurs types de motos : course, cross et... scooter (pour les circuits en ville) ! Réalisté, ce titre n'en est pas moins arcade et Criterion envisage de rajouter des armes, un mode Ghost ainsi que des objets gênant la progression du joueur (genre canettes jonchant le sol). Multi-joueur, Red Line Racer devrait bénéficier d'une version mise à jour du Game Service de Pod permettant à huit joueurs de s'affronter via le Net dans des conditions optimales. Ubi et Criterion discutent également de la possibilité de développer des circuits supplémentaires pour le Net. Prévu pour mars/avril 98, cette simulation de moto s'impose comme l'une des futures références du genre. Il ne nous reste plus qu'à espérer que toutes les options promises et envisagées pourront être ajoutées à temps. ■



HELLFIRE

LE SEUL PACK D'EXTENSION OFFICIEL POUR

DIABLO™

UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE :

EMOINE

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES À EXPLORER

NOUVELLES ARMES POUR SACCAGER À TOUT VA

NOUVELLES CRÉATURES À COMBATTRE

MYSTÉRIEUX NOUVEAUX SORTS



powerful blow
blow!

continuous rapid blow
to protrusion on back can
impart creature's balance.

vulnerable
point
between
rib
and rib.

weak
abdominal
area.

fast reflexes are toxic
sharp and capable
of snake-like reflexes.

NECESSITE LA VERSION ORIGINALE DE DIABLO



SIERRA®

[HTTP://www.sierra.com](http://www.sierra.com)

Diablo est une marque déposée de Blizzard et Activision

© Sierra On-Line, Inc. 1997. Tous droits réservés. Les logos et les noms de marques déposées et/ou de service de Sierra On-Line, Inc. sont leurs droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

La rédac' en folie !

Découvrir les petits n'animaux zoliment n'animés de Age of Empires fut pour la rédac' un choc et marqua le retour des peluches et autres « kikinous » qui bercèrent notre enfance.



FRED

trauma profond

Tout petit Fred était quelque un de parfaitemment équilibré. Mais c'était avant que sa vie ne se transforme en une suite ininterrompue de traumatismes... Il y eut sa prise de conscience à l'âge de 4 ans du fait qu'il ne grandirait plus, sa brève aventure avec un caniche noir, sa première rencontre avec un joueur de basket professionnel. Mais son premier véritable traumatisme remonte au monstre en plastique qu'une grande tante eut le malheur de lui offrir à l'âge de 3 ans. Insomnie depuis ce fameux jour, il ne trouve le sommeil qu'en jouant (ce mois-ci à Jedi Knight !).

STEPHANE

et ses tamis

Si le sens du dialogue est inné chez Olivier, il en va de même pour le sens du commerce chez Stéphane. Ainsi, bien avant de « déaler » des exclus sur les Big Jim avec le Père Noël, Stéphane avait tenté de briser le monopole du marché du sablé. Peu après avoir appris l'existence de ce personnage hautement mercantile, il s'amusa à emporter au pays des songes de quoi le concurrencer, ses parents s'apercevant dans le même laps de temps que quelqu'un pillaît le bac à sable de leur fils ! Aujourd'hui Stef essaye de le convertir au CD et dort en compagnie de Jedi Knight.



DIDIER

en a gros sur la patate

Didier a toujours été très proche de la nature. Imiter le canard sauvage aux cocktails mondiens est ainsi devenu pour lui une sorte de rituel. Tout petit déjà, il préférait dormir avec une pomme de terre préalablement récoltée dans le jardin familial plutôt qu'avec une p'tite peluche ou un morceau de drap. Autant vous dire qu'il ne fut propre que très tard, en fait pas avant ses 11 ans, âge à partir duquel il lui vint à l'idée de changer de patate au moins une fois toutes les semaines. Entre deux séances de jardinage, Didier joue actuellement à Age of Empires et Jedi Knight.



LUC

le somnipif

Autant vous dire que les poloches, ça n'a jamais vraiment été le truc d'Enc. Tout petit déjà, il s'intéressait à des valeurs plus cébrales. Il connu ainsi ses premiers émois littéraires par le biais de Pif Poche. Bien sûr sous les dialogues retenaient son attention. Les lecteurs assidus auront sans doute remarqué certaines similitudes dans son style incisif et le réponduant d'un Hercule... Quoi qu'il en soit, c'est grâce à Pif Poche qu'il trouva des années durant le sommeil. Aujourd'hui il joue plutôt à Incubation avant de se coucher, mais Pif reste son livre de chevet favori.



TOP JEUX DE ROLE

N° 103	Lands of Lore 2	Westwood	*****
N° 95	Diablo	Blizzard	*****
N° 92	Merdien 59	Studio 3DO	*****
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft.	****
N° 91	Alton	Blue Byte	****

TOP SIMULATION

N° 90	AH64-D Longbow	E. A. Game's	*****
N° 87	Warbirds	I. Creations	*****
N° 95	Flying Corps	Empire	*****
N° 104	Joint Strike Fighter	Eidos	****
N° 104	Fight Simulator 8	Microsoft	****

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N° 103	Fan Frads	Virgin	*****
N° 94	The Darkening	Origin	*****
N° 94	Archimedes	Blue Byte	*****
N° 91	Quake	GT Interactive	*****

TOP SPORTS

N° 104	NHL 98	E.A. Sports	*****
N° 102	Links 98 Edition	Access	*****
N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft.	*****
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	*****
N° 91	Links 15	Access	*****

TOP STRATEGIE

N° 103	Total Annihilation	Cavedog	*****
N° 94	Alerie Rouge	Westwood	*****
N° 104	Age of Empires	Microsoft	*****
N° 104	Incubation	Blue Byte	*****
N° 104	Gettysburg!	Firaxis	*****

TOP AVVENTURE

N° 93	Spyro 3	Activision	*****
N° 104	Dark Earth	Kalisto	*****
N° 98	Titanic	Cryo	*****
N° 95	Discovery 2	Psygnosis	*****
N° 93	Lord Rader	Core Design	*****

Qui dit nouvelle formule, dit durcissement du système de notation. Vous y êtes habitué, alors pas de surprise de ce côté là. Puisque finalement vous appréciez le système de notation par étoile, nous avons décidé de le placer dans un nouveau paré de note plus clair qui regroupe les différentes composantes du jeu : Graphisme, Son, Animation, Durée de vie (jeux aussi courts en étoiles). D'autre part, la notation par étoiles est exponentielle ; Un jeu à 2 étoiles est un peu mieux qu'un à une, par contre un jeu à 5 est beaucoup mieux qu'un jeu à 4 !

TOP DU MOIS

	STEPHANE	OLIVIER	DIORTE	ERIC	ERÉBIC	THIERRY	HÉLÈNE KEM	PAGE
JEDI KNIGHT	HIT	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 170
AGE OF EMPIRES	HIT	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 152
INCUBATION	HIT	*****	*****	*****	*****	*****	*****	P. 180
GETTYSBURG !	HIT	*****	*****	*****	-	*****	-	P. 184
HIGH DD	HIT	-	****	-	*****	*****	*****	P. 264
STARFLEET ACADEMY	HIT	-	****	*****	-	*****	*****	P. 216
RIFTER	HIT	-	***	****	*****	*****	-	P. 234
ELITE FORCE : MISSION M.A.B.	HIT	-	-	-	***	***	***	P. 236
JETKIT STRIKE FIGHTER	HIT	*	-	-	***	***	-	P. 208
NAPOLEON IN RUSSIA	HIT	**	**	***	-	***	-	P. 224
GITCH SIMULATOR 98	HIT	****	***	-	-	***	-	P. 220
OVERDRIVE	-	***	***	***	***	***	***	P. 228
PER IMPERIA 2	-	-	***	-	-	-	***	P. 244
BERKUKE	-	***	-	***	**	***	***	P. 240
DEMESTRA	-	-	-	***	-	**	**	P. 242
SURSCUTURE	-	-	-	**	-	**	**	P. 248
GUY BOY MANAGER 98	-	*	-	-	-	-	**	P. 230

Entête Blank

* PE

** Ref

*** Meilleur

**** Nost

***** Génial

***** Réservé!!!

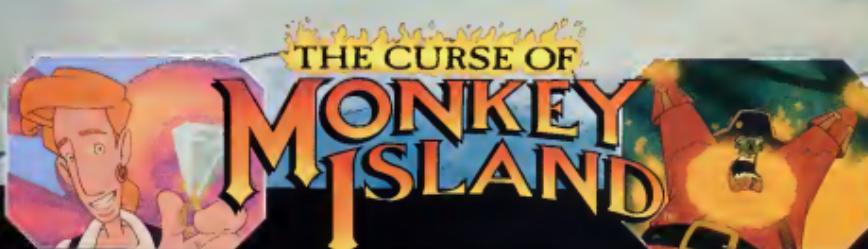
THIERRY**La mangamorphose**

La rédac' s'étonnait dernièrement du comportement pour le moins étrange de Thierry, qui poussait constamment des petits cris qui se veulent désespérément gutturaux tandis qu'il roule des yeux encore plus globuleux que nature. En général tout reste à peu près dans l'ordre après deux baffles généralement appliquées par Eric, mais tout fut enfin expliqué par la maman de Thierry : son fils à la maison ne quitte plus le kifouin depuis qu'elle lui avait offert. Par effet de mimétisme, Thierry essaie maintenant de se faire pousser des poils pendant qu'il s'excite sur Jedi Knight.

OLIVIER
Ga Bu Zo

Beaucoup s'interrogeaient sur les raisons de l'extrême sociabilité d'Olivier et l'origine de son sens inné du dialogue. En fait depuis sa plus tendre enfance ses peluches ont toujours été parlantes. Certaines pleurent, d'autres rient ou alignent mécaniquement quelques mots, et lui, tout content, répondant dans un joyeux babillage. Depuis il a bien sûr fait des progrès et il nous arrive même de le comprendre. Ainsi deux « popo » sans d'un « ahouh » signifient son désir de jouer à Incubation et trois « agasha » celui de provoquer quelqu'un à Gettysburg en multijoueur.

Votre esprit
est-il aussi affûté
que votre sabre
d'abordage ?





Voici enfin le troisième épisode tant attendu de la saga *Monkey Island* ! Il totalise plus de trente heures de jeu, 5 000 répliques hilariantes, 100s d'énigmes captivantes, des graphismes haute résolution, des séquences dignes d'un véritable dessin animé et quelques voix célèbres. Mais il y trouverez aussi des énigmes végétariennes et plein de personnages extravagants. Êtes-vous prêt à embarquer ? Le vent du large vous soufflera, mais attention : les mésaventures visent parfois mieux que les pirates. Et surtout, n'oubliez pas : votre esprit de déduction et votre sens de l'humour sont vos armes meilleures ! CD-ROM pour Windows 95. VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

© 1992 LucasArts Software Company
© 1992 LucasArts, The Curse of Monkey Island est une marque de LucasArts Software Company LLC. Le logo LucasArts est une marque de LucasArts LLC. Utilisé avec l'autorisation.

<http://www.lucasarts.com>
<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,25FF/MIN)



Ubi Soft





Age of empires

Éditeur Microsoft. Format CD-Rom PC. Genre Stratégie temps réel.
Prix Env. 370 F. Sortie fin novembre. Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x
Win95. Config. Recom. P166, 16 Mo, CD 4x.

Veni vidi vici

Au royaume des jeux de stratégie en temps réel, nous avons eu le roi et la reine (Warcraft 2 et Alerte Rouge), le prétendant au trône (Total Annihilation), le fils spirituel (Dark Reign). Aujourd'hui, faites sonner les trompettes, voici venir le Prince !

Qu'elle fut longue cette attente ! C'est étrange ça : il y a des jeux qui rongent littéralement la patience des joueurs. Tous ceux qui ont aperçu les premières images de Age of Empires (il y a déjà plusieurs mois) ont depuis vu leurs mûts peuples de rêves étranges dans lesquels ils partaient acheter le jeu, miraculeusement disponible. Et au réveil : quelle déconvenue, encourer des dizaines de semaines à patienter avec pour seul palliatif quelques maigres previews à dévorer dans la presse micro. Qu'on se rassure, ce comportement n'a pas seulement touché les français : partout dans le monde, les joueurs rongent leur frein et plusieurs sites Internet ont déjà été ouverts ! La question est désormais la suivante : est-ce que Age of Empires est aussi : -superbe, -incontournable, -nouvelle référence, -génialissime, que prévu ? Oh ! Oh ! Du calme les amis, nous avons quelques longues pages pour en parler... Avant d'aller faire le siège de Microsoft montés sur nos éléphants de guerre, lances au poing ! Sans tout raconter depuis le début, rappelons que depuis quelques mois, ►



LES PEUPLES

Petite présentation très très sommaire (par manque de place !) des différents peuples du jeu :

Égyptiens

Ils gagnent 20 % d'or en plus, leurs chariots sont plus solides et leurs prêtres peuvent lancer leurs sorts à une portée supérieure aux autres.

Yamatos

Ils payent leurs archers, leurs espions, leur cavalerie normale ou lourde ainsi que leur Cataphract (super-guerrier) 25 % moins cher. Leurs paysans sont 30 % plus rapides.

Sumériens

Leurs paysans ont davantage de points de vie. La cadence de tir de leurs catapultes est 50 % plus rapide et la production de leurs fermes est doublée !

Hittites

Leurs catapultes (trois types différents) ont leurs points de vie doublés, la portée de tir des archers et des bateaux de guerre est majorée de +4 !

Phéniciens

Ils achètent les archers montés et les éléphants de guerre moins cher.

La cadence de tir de leurs bateaux de guerre est 65 % plus rapide. Boum !

Chosrons

Les guerriers à épée longue et les légionnaires ont +80 points de vie. La portée de tir de leurs tours gagne +2. Ils achètent leurs prêtres 30 % moins cher !



Age of Empires comprend quatre campagnes d'une virginalie de scénarios chocante : quelle durée de vie ?



Petite sélection d'unités terrestres et maritimes égyptiennes, une fois toutes les upgrades complétées.

► la guerre des jeux de stratégie en temps réel (futuristes pour la plupart) fait rage. Beaucoup sont déjà sortis et ont été testés dans ces pages, et si l'on suit les conseils de Gen 4, il semblerait que Total Annihilation ait été déclaré vainqueur. Oui mais voilà, une poignée de concurrents de taille sont sur le point de sortir : Starcraft et... le sublime jeu de Microsoft.

Pour résumer, Age of Empires est exactement la rencontre de Warcraft 2 et de Civilization, mais qui se déroule uniquement dans l'antiquité, c'est-à-dire bien avant Jésus-Christ. Douze peuples (oui, douze !) différents sont disponibles et disposent tous d'avantages et de handicaps : Égyptiens, Hittites, Sumériens, Phéniciens,

Grecs, Perses, (voir encadrés Les peuples) etc. On peut donc d'ors et déjà affirmer que c'est le premier jeu à proposer autant d'éléments différents. La grande question que l'on se pose alors est : sont-elles réelle-

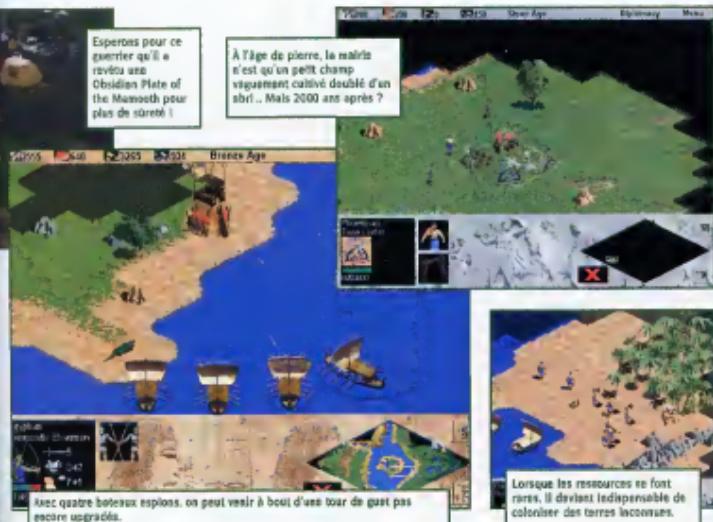
ment différentes ? Oui, dans une certaine mesure puisque Age of Empires est basé sur un système de développement et d'upgrades à la Warcraft. Toutes les nations doivent donc passer successivement par quatre étages distincts (en upgradant la matrice) avant de disposer de toutes les capacités des bâtiments et unités, par des constructions équivalentes (maison, casernes, écuries, port, temple, etc.). Les différences apparaissent tout d'abord dans la représentation (les constructions changent



Contrairement aux concurrents, les paysans peuvent réparer les bateaux s'ils sont près du bord.



Age of the Empires est évidemment jouable se multiplie jusqu'à huit modem, réseau, internet, link).



de design selon les âges !) puis dans la disponibilité d'options, d'unités et d'améliorations. Prenons un exemple concret : les Égyptiens et les Yamatos. Les prêtres des premiers disposent de sept pouvoirs contre deux pour les seconds. De même, ils ne feront pas les mêmes découvertes (comptons parmi elles l'irrigation, l'art de guerre, l'art du siège, et la fructification de l'or qui donnent dif-

férents bonus). Au niveau de la collecte des ressources, c'est exactement comme dans Warcraft : on produit des paysans à qui l'on assigne des tâches.

ET UN PEU DE CIVILIZATION !

Le co-designer du jeu étant Bruce Shelley (Railroad Tycoon et... Civilization I), on se doute que l'évolution des peuples est plutôt travaillée

et dépend de la gestion des ressources et des recherches entreprises... Eh oui, il ne suffira pas de lever une armée de cavaliers pour espérer gagner, il faudra également trouver le moyen d'être à flot. Quatre types de ressources doivent être gérés : la nourriture (gibier, poisson ou baies, tous ayant un certain nombre de points de sustentation), le bois, la pierre et l'or. Si certaines ressources peuvent toutes être exploitées directement, l'or peut également être obtenu grâce au commerce, en vendant évidemment ses propres ressources aux ports alliés ou neutres. Il suffit pour cela d'établir des routes marchandes avec des navires commerciaux qui feront alors la navette. Argh ! Mais ça semble plus compliqué que prévu, se disent peut-être ➤



Shangs

Ils achètent leurs paysans 30 % moins cher et ont des murs plus solides... Ils se développeront donc plus vite.

Grecs

Leurs guerriers de haut vol (Hoplite, Phalanx et Centurion) ainsi que leurs bateaux de guerre se déplacent 30 % plus vite.

Minoens

Ils achètent leurs bateaux 30 % moins cher, leurs archers upgradés ont une portée majorée de 2 et leurs femmes produisent 25 % en plus.

Perse

Ils ont +30 % en chasse, leurs fermes produisent 30 % de moins, leurs éléphants de guerre ainsi que les archers montés sur éléphants vont 50 % plus vite et leurs Trirèmes ont un bonus de +50 % en cadence de tir.

Assyriens

Leurs archers tirent plus loin et ont une cadence de tir majorée de 40 %, leurs paysans sont 30 % plus rapides.

Babyloniens

Leurs murs et leurs tours ont des points de vie doublés, leurs prêtres se régénèrent 30 % plus vite et ils ont +30 % en récolte de pierre.



Click la souris pour sélectionner
Terrain : Plaine
Unité : Archer
Nombre : 0/0

L'architecture Yamato est sans doute l'une des plus belles du jeu. Observez bien tous les détails !



Cette scène rappellera sans doute des souvenirs à ceux qui ont vu le film *Braveheart* avec Mel Gibson



Une fois qu'ils ont tué leur gibier, les chasseurs transportent patiemment les quartiers de viande à la matrice

► certains ! Auxquels je réponds avec conviction : que nenni, que nenni ! Malgré des possibilités immenses et un travail approfondi sur la gestion, Age of Empires n'est absolument pas difficile à prendre en main. Et encore, ceux qui ont déjà joué à Warcraft ne mettront que quelques minutes

pour entrer dans ce monde extraordinaire. Une fois la civilisation économiquement viable, il sera peut-être temps (à moins que les adversaires n'aient déjà fait une petite visite) de monter une armée. Dans ce cas, pas de hasard : pour gagner une bataille, il faudra soigneusement choisir ses

upgrades et ses unités. Il sera effectivement difficile (par manque de temps, de ressources ou parce qu'il faut simplement faire vite) de pouvoir rechercher toutes les améliorations dans une même partie (il y en a plus de trente) attachées directement ou indirectement aux unités. Il sera donc nécessaire d'attaquer avec un ou plusieurs types de troupes (plusieurs seraient préférables !) sachant qu'en face, il y a de grandes chances pour que l'opposition soit d'un genre radicalement différent !

Résolutions

Age of Empires gère trois résolutions différentes : 640x480, 800x600 et 1024x768. Même dans la plus haute, le jeu ne ralentit pas du tout, et offre une vision plus large, mais moins détaillée.



ÉLÉPHANTS... CHARGEZ !

Les unités les plus solides sont les éléphants de guerre, la cavalerie lourde et les Juggernauts en ce qui concerne les bateaux. Phalanx, centurions, archers mortels ou catapultes occasionnent des dégâts plus lourds mais sont un petit peu moins résistants. Il est bien entendu impossible pour une nation d'avoir par exemple des éléphants et une cavalerie. Il faut également savoir qu'une quinzaine



MAGESLAYER



LE JEU D'ACTION QUI VOUS FERA
AIMER LES JEUX DE RÔLE



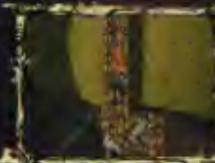
Une quête héroïque face aux forces du mal.



Graphismes haute résolution en 3D, vue de haut.
Compatible 3Dfx.



Option 16 joueurs en réseau.



Quatre héros différents avec armes, sorts et capacités propres.



3615 GT INTERACTIVE®
Ligne GT : 08 36 68 14 11®
Info Astuces Catégorie

* 2,23 F/min



L'ÉDITEUR DE CARTES

Il est complet, convivial et extrêmement bien pensé. On y trouve même ce qui n'est pas inclus dans les scénarios traditionnels : une quinzaine d'objectifs différents à assigner aux joueurs, des héros et des unités spéciales. On peut élaborer des campagnes entières en enchainant des cartes (et même y inclure des scènes cinématiques), tester à la volée un scénario inachevé puis revenir immédiatement à l'éditeur ! Et si l'on est en manque d'inspiration, il est possible de créer des cartes aléatoires complètes et jouables aussi !



► de recherches peuvent augmenter dégâts ou protection des unités (métallurgie, aristocratie, armures de cuirasse, bouchers, arcs, etc.) ce qui rend l'affrontement d'unités quasi-identique très improbable !

On sera ravis de trouver des caractéristiques pour chacune d'entre elles : points de dégâts, points de vie, armure, portée de tir, mana (pour les

prêtres). Pour indication, un guerrier moyen a 60 points de vie et un guerrier monté sur éléphant, 600 ! Le seul regret est l'absence d'ordres précis : on sélectionne une ou plusieurs unités et on clique sur une destination ou un ennemi. Il est impossible de les mettre en ronde, de leur assigner des waypoints ou de les poster en garde, puisque toutes

ces tâches sont automatisées. C'est d'autant plus regrettable que l'intelligence artificielle n'est pas aussi parfaite que dans Total Annihilation (mais reste très honnête) : certes les archers ouvrent le feu dès qu'un ennemi entre dans leur champ de vision, les cavaliers tapent tous seuls sur les bâtiments adverses et les tours de guet sont autonomes. Mais lorsque la ville est envahie, il arrive parfois que des combattants un peu éloignés restent sans rien faire au lieu de défendre les paysans ! Feignasses !

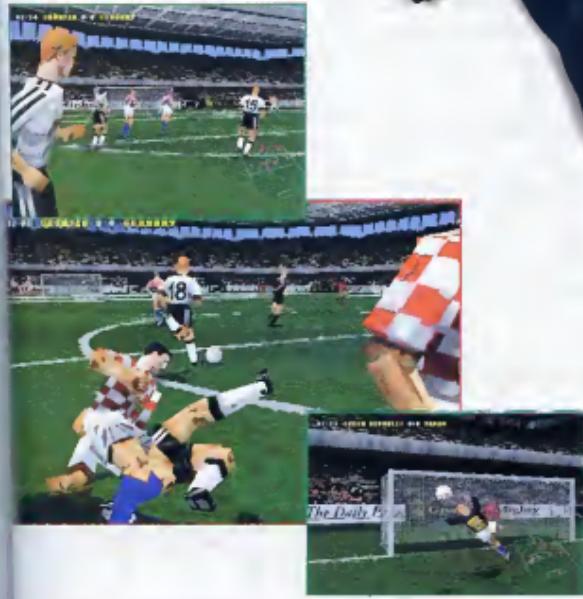
On voit que les parties gestion et



actua SOCCER 2

Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer



Un réalisme encore jamais obtenu.
Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux.

24 stades différents et le choix des conditions météo.

actua
SPORTS
SERIES

©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.
Actua is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.





Et voilà ce qu'il arrive lorsqu'on achète un Génie pour deux : on finit par se le disputer également.

Et par là dans le gras ! En tous les cas, le Génie, c'est pour le gars tout en doré... félicitations !

En vous débrouillant bien et en étant un minimum organisé, vous devriez pouvoir à élaborer de très bons villages

Chaque peuple dispose d'un bâtiment ultime : le wonder, que l'on peut ériger une fois que l'on a tout construit.

► combat sont tout de même suffisamment soignées pour garantir l'intérêt : assez complètes pour élargir les possibilités au maximum, et en même temps simples à utiliser.

UN MONDE VIRTUEL

Mais c'est graphiquement que Age of Empires écuse littéralement tous ses concurrents. Oubliées les boîtes de conserves de Total Annihilation, enfoncés les alams baveux de Dark Colony, en fumée les polymorphes de Dark Reign : on s'aperçoit que la beauté, la grâce et le réalisme n'ont même jamais été esquissés dans ces

jeux 1D. D'abord, les paysans changent de tenue selon la tâche assignée : ils doivent aller chasser un lion, une gazelle, un éléphant, un crocodile, un aigle ou une antilope (Age of Empires, c'est en peu 30 millions d'armes) ? Qu'à cela ne tienne, ils s'emparent d'une lance et partent à la chasse. Il suffit ensuite de cliquer sur le gibier à tuer puis à dépecer : nous les voyons non seulement attaquer mais ensuite rapporter les quartiers de viande à la maïne ! Ils doivent cueillir des baies ? Hop, des petits chapeaux, des petits paniers et les voilà d'attaque ! Ils doivent abattre du bois ? Ils s'emparent d'une hache et se mettent à cogner comme des bûcherons. En

plus, ils accomplissent leur travail avec des gestes superbement décomposés. Et à chaque fois, ils font des allers-retours, chargés comme des bandits ! Le monde d'Age of Empires est réellement vivant, un peu comme l'était celui de Settlers 2, avec les imprévus que cela comporte. Un lion peut par exemple brutalement faire irruption dans le village, courant derrière une gazelle puis préférant s'attaquer à un paysan ! À la surface de l'eau, une baleine fait une sortie... Dans le ciel, des oiseaux planent... Un crocodile surgit d'un rivière pour dévorer un paysan. C'est à coup sûr le premier jeu de stratégie en temps réel à être vraiment



Attention : on peut consommer uniquement le gibier chassé par des paysans, pas par des guerriers...



20 Km/h au milieu de 40 bolides
en furie... IL VA FALLOIR RUSER !



BIENTÔT

Vérifiez votre chargeur,
ajustez votre gilet
pare-balles...



DAYTONA USA REVIENT DANS UNE VERSION

"DELUXE" ENTièrement REPENSÉ...

- Deux fois plus de circuits (6) que la légendaire machine d'arcade.
- Une animation fluide et très rapide.
- Deux sorts d'esprit : furieuse course de stock-car sur les premiers circuits, ou à l'utile, chevronnée pour les autres...
- 8 voitures aux caractéristiques réglables et de nombreux autres surprises.

...POUR VOUS OFFRIR

TOUTES LES JOIES DE L'ARCADE CHEZ VOUS !

- Une jeu ultime identique à celle de la machine d'arcade.
- Des circuits mémorables déferlent vers vous en cascade et changent les performances de votre voiture.
- Jouable à 2 en écran splité et jusqu'à 4 en réseau.
- Compatible avec le nouveau joystick à retour de force Micro-Sat® SideWinder.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent à partir d'un Pentium 90 MHz avec Windows 95.



SITE WEB :
<http://www.scg-europe.com>

SEGA™PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

Voici la fin du calvaire enduré par les amateurs de jeux de stratégie en temps réel allergiques à la S-F I Microsoft nous offre sur plateau d'argent un challenger luxueux (tout en V.F.), complet, et d'une beauté à embrasser son moniteur. Bourré d'options et rapide à prendre en main, Age of Empires est exactement le jeu que j'attendais. Alors, bien sûr, le système de développement rappelle celui de Warcraft 2 et c'est seulement le second à offrir des élévations du terrain en 3D... Et alors ? Il le fait mieux que les autres !



► gracieux. Là où les concurrents se complaisent dans le design horrifiant d'unis connues, assouffées de sang, gelatinées ou simplement mécaniques, Age of Empires restitue ce qu'il y a de plus sauvage et de plus beau dans la nature : les animations sont à ce sujet renversantes, aussi bien celles des hommes que celles des animaux ou des machines... Et rien que pour cette raison, il est aussi

intéressant de jouer des parties sans ennemi, juste pour le plaisir de faire du commerce et d'admirer !

ALLELUIA !

Avant de parler des unités les plus redoutables (les prêtres), il est utile de préciser quelques points importants : la représentation en 3D comprend des élévations (il n'y a pas que Total Annihilation dans la vie !) qui influencent les tactiques de combat et la visibilité... Une visibilité mal maîtrisée par un brouillard de guerre analogue à celui de Warcraft 2 : certaines unités voient plus loin que d'autres et la zone reste grise après exploration. Chaque bâtiment, unités, upgrade ou recherche nécessite un certain nombre de points de res-

sources. Donc, les prêtres ! En réalité, ils n'ont que deux pouvoirs : soigner et convertir les adversaires. Ceux de certaines nations (mais pas toutes !) peuvent acquérir des aptitudes particulières : grâce au Polythéisme, ils se déplacent 30 % plus rapidement, grâce à Monothéisme, ils sauront convertir les prêtres amis autrement protégés... Il y a au total sept «upgrades» dédiés aux prêtres. Bref, la profondeur du jeu, la qualité graphique, l'ambiance l'interface, la prise en main et l'usure ne permettent pas de douter de son excellente et je ne suis pas sûr que qu'une chose : c'est une valeur sûre, que dis-je, un monument, surtout à haut en réseau ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

La scène d'introduction en 6500 couleurs est une petite merveille. Comme celle de Warcraft, on ne s'en lasse pas !



HIT

Age of Empire

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Réalisme graphique
- Prise en main
- Contexte

Les moins

- Lent sur grandes cartes
- Pas d'œufs de combat
- Autonomie des paysans



L'OPINION D'OLIVIER

Age of Empires, c'est effectivement le mélange réussi de Warcraft et de Civilization.

Une ambiance géniale, des graphismes qui le placent au niveau de must, des tonnes d'ennemis différentes, une interface soignée, des scénarios-campagnes géniaux et nombreux. Bref une merveille. Mon seul regret, qui le prive pour ma part du sixième, est la fin trop rapide de l'évolution technologique (pourquoi ne pas partir jusqu'à l'ère moderne comme Civ), il n'en reste pas moins un jeu indispensable.

GRAND JEU CONCOURS



MONOPOLY

STAR WARS

• 1^{er} au 5^{ème} prix :
Un CD Rom Monopoly Star Wars

• 6^e au 15^e prix :
La trilogie Star Wars en vidéo

**• 16^{ème} au 30^{ème} prix :
Le CD de la bande originale du film**

• 31ème au 50ème : •

Un T-Shirt officiel Star Wars

► 51^{ème} au 100^{ème} prix :
Une figurine d'un personnage Star Wars

• Le plus célèbre jeu de société du monde transporté à des années lumière dans une lointaine galaxie...

Retrouvez tous les personnages, les lieux et les scènes de la célèbre trilogie. Avec plus de 500 animations vidéo, suivez originelle et la voix de C-3PO qui anime le jeu.

La musique originale et la voix de GARY qui vous serez plongé au cœur de l'univers de la Guerre des étoiles.

Bon à découper
et recouvrir à :

Hasbro Interactive
Jeu Gen4 Monopoly Star Wars
BP 319000 - 13853 Aix-en-Provence

Nom : Prénom :

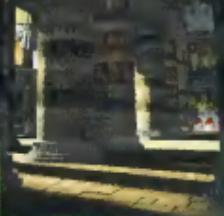
Tél. : 01 40 51 20 00

Adresse

*On se doute que
derrière un jeu aussi
développé que Age of
Empires, une équipe
motivée a travaillé dur.
Pourquoi ne pas aller
jeter un coup d'œil
en coulisses ?*

Naissance d'Empires

Tous les peuples de Age of Empires ont vécu plusieurs centaines d'années avant Jesus-Christ : alors que nous nous apprêtons à vivre parmi eux (pour de longs mois probablement *), les connaissons-nous seulement un peu ? Par exemple, pourra-t-on jouer en ignorant que les Assyriens ont sévi en Mésopotamie de 1800 à 600 avant notre ère ? Que leur capitale et leur dieu s'appelaient



tenant compte des connaissances actuelles sur les civilisations concernées ! Non seulement Age of Empires s'adresse aux joueurs, mais également aux architectes, voire aux historiens ! Tous les bâtiments ont été dessinés à la main avant d'être modélisés en 3D fil de fer et habillés de textures. Sacré travail lorsque l'on regarde le nombre hallucinant de constructions différentes disponibles et surtout, le niveau de détail ! Plus rien à voir avec un Town Hall arc ou une usine à tanks !

Pour relever un tel pari, il fallait être soit fou, soit dingue de Civilization Bingo ! Bruce Shelley, qui a participé au développement du légendaire jeu de stratégie avec Sid Meier (ami qu'à d'autres fils de Microsoft), a beaucoup contribué à la réalisation de

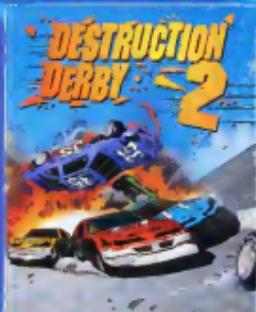
Ashur ? Sans parler des Babyloniens qui habitérent en Assyrie et qui furent envahis par les Perses ! Et les Shang, les ancêtres des Chinois, il faut savoir qu'ils combattaient montés (sur des chevaux ou des chars) et que longtemps, leurs armures furent taillées dans du bois ou du bambou ! Derrière

un simple jeu de stratégie, il y a de l'histoire, alors il va s'agir de réviser ! En tous cas, on ne peut que féliciter les développeurs d'Ensemble Studio pour avoir élaboré leur jeu sur des bases historiques aussi précises : ainsi, les différentes architectures et les technologies ont été attribuées en

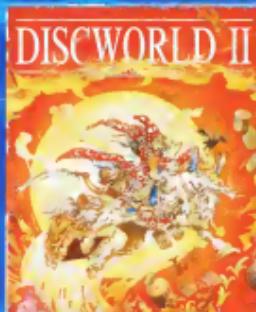




L'EXCELLENCE SIGNÉE PSYGNOSIS



DESTRUCTION DERBY 2



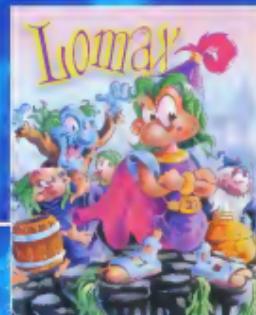
DISCWORLD II



LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS



SPEEDSTER



LIOMAX

ARGENTUM COLLECTION

POUR TOUTE INFORMATION SUR NOS TITRES PC, APPElez LA PSYGNOLINE - 08 36 68 99 20*



PSYGNOSIS



PERFECT



* 2.23 FRS TTC / MN

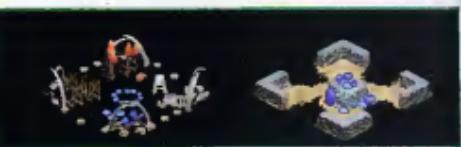


ADRESSEZ-LEZ AVENUE DE WAGRAM, PARIS 75017. TÉLÉPHONE 01 41 40 71 91
CETTE PRODUCE EST DESTINÉE À DES PERSONNES D'AU MOINS 18 ANS. LE LOGO ARGENTUM COLLECTION, PROGNOSE ET BIG PICTURES LOGO, COMME SOUS MARQUE DE REGISTRE DE PROGNOSE LTD.
MAIS AU ROYAUME-UNI, TOUTES LES MARQUES SONT TENUES DÉMOCRATIQUES LTD. PUBLIÉES PAR PROGNOSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. DISNEY IS A TRADEMARK REGISTERED IN THE
STATE OF CALIFORNIA, REGISTERED IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE. DISNEY AND ITS ASSOCIATED TRADEMARKS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THE DISNEY COMPANY.
DISNEY AND ITS ASSOCIATED TRADEMARKS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THE DISNEY COMPANY.



► Age of Empires. Il n'hésite pas à définir son petit dernier comme une synthèse de Civilization, Warcraft 2 et Command & Conquer : « Nous avons joué à ces trois softs, déclarera-t-il, et nous nous sommes inspirés de leurs forces en évitant leurs failles. Nous avons tenté de relever la barre encore plus haut et d'être meilleur qu'eux ! »

Le principe de Age of Empires étant de faire évoluer son petit peuple, les débuts sont quasi préhistoriques : les paysans ne savent pas construire grand-chose, et se tapent dessus à coup de massue ! Comme ce fut probablement la réalité, il leur faudra des siècles, des ressources et de l'astuce avant d'atteindre leur âge d'or. Pour simuler cette course au développement de manière approfondie,



quatre campagnes sont incluses dans le jeu, chacune d'elles étant dédiée à un peuple différent (Égyptiens, Grecs, Perses, etc.). Au total, seize personnes (programmeurs et artistes) ont travaillé sur le jeu. Finalement, le rendu graphique est excellent : la vue en 2D isométrique est très colorée, tandis que tous les êtres vivants (élaborés sous 3D Studio) sont en 3D.

Microsoft, désormais très attentif au monde micro-ludique, a bataillé

contre trois autres éditeurs pour signer avec Ensemble Studio. On peut dire qu'après Close Combat (le bien-tôt Close Combat 2 qui s'annonce bien), le géant du logiciel ne se trompe pas et n'investit que dans les projets haut de gamme !

En tous les cas, pour un premier jeu, Ensemble Studio frappe un grand coup et l'on attend avec impatience la suite de leurs cogitations ludiques. Leur second produit est effectivement déjà sur le feu... ■

Luc-Santiago Rodriguez



25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

Pourquoi acheter des jeux d'occasions ou au prix fort quant on peut les avoir à ce prix là chez **Auchan**?



les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre



LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre

Chaque mois le meilleur des**AGE OF EMPIRES****1**

L'AVIS DE GEN 4 : Age of Empires est évidemment la rencontre de Warcraft 2 et de Civilization, mais se déroulant uniquement durant l'antiquité, et proposant de jouer un peuple parmi 12. On y retrouve donc tout le côté évolutif et gestion de ressources d'un Warcraft 2, avec l'originalité d'un Civilization en plus ! Graphiquement, le jeu est superbe !

Éditeur : **MICROSOFT**Genre : **STRATÉGIE TEMPS-REL****2****JEDI KNIGHT**

L'AVIS DE GEN 4 : LucasArts se démarque du lot en proposant un jeu avec un vrai scénario, chose que tous les autres ont oublié. Et comme les scénarios, c'est leur force, Dark Forces 2, qui reconstitue au mieux l'univers de la Guerre des Étoiles, propose des combats au sabre laser et des pouvoirs Jedi, est sans conteste le meilleur jeu du genre.

Éditeur : **LUCASARTS**Genre : **QUAKE-LIKE****3****LANDS OF LORE 2**

L'AVIS DE GEN 4 : développé par Westwood Studios, Lands Of Lore 2 est un jeu de rôle qui vous entraîne dans un scénario étonnant et riche en rebondissement. Explorations, combats, dialogues et énigmes sont rythmés par de somptueuses scènes cinématiques qui confèrent au jeu une durée de vie exceptionnelle. Une grande aventure à vivre...

Éditeur : **VIRGIN INTERACTIVE**Genre : **JEU DE RÔLE****4****FUN TRACKS**

L'AVIS DE GEN 4 : Avec Fun Tracks, vous allez pouvoir courir sur des circuits superbes, variés et plein de pièges. Le jeu est ultra-rapide, très prenant, jouable en réseau, et offre de superbes graphismes et des musiques entraînantes. Proposé à un prix attractif, c'est un des meilleurs jeux d'arcade du moment !

Éditeur : **VIRGIN INTERACTIVE**Genre : **JEU D'ARCADE****5****DARK REIGN**

L'AVIS DE GEN 4 : vous avez aimé Alerte Rouge ? Alors imaginez un peu un jeu dans la même lignée, mais où chaque domaine est encore plus réussi, et vous aurez une idée de ce qu'est Dark Reign. Au programme, des graphismes et animations superbes, une jouabilité exceptionnelle, avec de très nombreuses options pour faciliter la tâche du joueur.

Éditeur : **ACTIVISION**Genre : **STRATÉGIE TEMPS-REL****LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.****★ À VOIR****★ PAS MAL****★ ★ PAS MAL****★ ★ ★ BON****★ ★ ★ ★ BON****★ ★ ★ ★ ★ BON****★ ★ ★ ★ ★ ★ BON****★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ TRÈS BON**

VEMBRE 97

jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN4

LE MENSUEL DES JEUX MICRO

FLIGHT SIMULATOR 98 ★★★★



L'AVIS DE GEN 4 : Cette année, c'est la révolution ! On gère les cartes 3D, ce qui permet une fluidité dans tous les modes et toutes les vues, mais aussi le multijoueur [pour voler en formation, etc...]. Les modèles de vol sont toujours aussi réalistes, de nouveaux appareils sont présents, comme un hélicoptère, et le jeu comporte de base 3000 aéroports à travers le monde.

Éditeur : MICROSOFT Genre : SIMULATION DE VOL

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP ★★★★



L'AVIS DE GEN 4 : la version 98 de Rally Championship offre pas mal de nouveautés. Gestion des cartes 3D, jubilation plus axée vers l'arcade, et surtout des circuits à travers le monde entier, et non plus seulement en périphérie Albiens. Ajoutez à cela un éditeur de circuits, et vous comprendrez pourquoi International Rally Championship est une grande réussite.

Éditeur : EUROPRESS Genre : COURSE DE RALLYE

MISSION M.A.D. ★★★★



L'AVIS DE GEN 4 : et voici le tout nouveau mission-disk pour les passeurs d'Alerte Rouge, 7 nouvelles unités sont au rendez-vous, à commencer par le fameux tank Mad, qui n'est autre qu'une bombe atomique roulante, prête à exploser à tout moment ! 18 nouvelles missions viennent parfaire un mission-disk très réussi qui relance Alerte Rouge... une nouvelle fois !

Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE Genre : STRATEGIE TEMPS-REEL

IMPERIALISME ★★★★



L'AVIS DE GEN 4 : Imperialisme donne vraiment la possibilité au joueur de mener la politique de son choix, afin de conquérir le monde. Aussi bien au niveau commercial, diplomatique ou commercial, les actions possibles sont particulièrement nombreuses, et font que l'on découvre de nouvelles subtilités à chaque partie. Distrayant, novateur et bien réalisé, Imperialisme est une réussite.

Éditeur : MINDSCAPE Genre : STRATEGIE

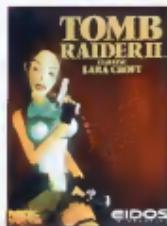
DREAMS AVANT-PREMIÈRE



L'AVIS DE GEN 4 : Pour commencer, le monde de Dreams, celui des rêves (et des cauchemars) est particulièrement original et visuellement déroutant. Votre personnage, du coup, possède des aptitudes de rêve, et si l'on ajoute à cela un petit côté aventure plutôt original, vous comprendrez qu'en est en présence d'un jeu innovateur, encore plus beau avec carte accélératrice 3D. Très prometteur...

Éditeur : CRYO-INTERACTIVE Genre : ARCADE-AVENTURE

BIENTOT SUR VOS ÉCRANS !



★★★★★ EXCELLENT ★★★★★ MYTHIQUE



Éditeur LucasArts. Format CD-Rom PC. Genre Action. Prix 550 F
Sortie Disponible. Config. Mini. 730, 16 Mo, CD 2x. Config. Recom. 1300
54 Mo, CD Br. carte 3Dfx.

Jedi Knight

Tour de Force

Yoda nous l'avait bien dit, pour devenir chevalier Jedi, il faut être patient, très patient... Après avoir tenté de soulever des pierres sans succès par la simple force de l'esprit, Jedi Knight arrive enfin pour nous mener sur le chemin de la Force !

Alors que Doom 2 faisant furur, plutôt que d'arpenter d'interminables couloirs pour les débarrasser de leurs innombrables monstrosités beuglantes et gesticulantes, voire pittoresques du tout, je préférerais plutôt débarrasser les couloirs de l'Étoile Noire de ses hordes de Stormtroopers. À chacun son truc me direz-vous, mais dans Dark Forces l'action s'appuyait sur une histoire. Une vraie, de celles qui ont un début et une fin et plein de petites surprises au milieu pour éviter tout effet secondaire de

somnolence. On dit que l'histoire est un éternel recommencement, et celle maxime semble s'appliquer au successeur de Dark Forces : Jedi Knight. En effet, alors que des jeux d'action en perspective 3D comme Quake 2, Hexen 2, Unreal et j'en passe, nous permettent une jouabilité et des graphismes époustouflants, Jedi Knight se démarque encore du lot, même s'il n'est ni le plus beau ni le plus fort techniquement parlant. Car le jeu vous raconte une histoire, chaque épisode étant lié au suivant par des scènes cinématiques illustrant la progression de l'intrigue. Vu comme ça ►



Gros AT-ST des familles



Mercenaire trandoshan



Grand bacta en désarmé



Crétin de civil



Commandos d'élite



Mailoc



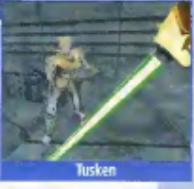
Garde gamorrean



Robot probe



Gran version laser



Tusken



Officier impérial



Le sabre laser reste sans pareil pour parer les tirs de laser... voire même les renvoyer à son propriétaire !

père... Ben voilà, fallait pas toucher à la famille, maintenant il est énervé et se met à la poursuite de son meurtrier un Maître Jedi plongé du côté sombre de la Force appelé Jerec. Mais avant d'assouvir ses bas instincts de vengeance, Kyle devra apprendre à maîtriser la Force, pour ne pas se faire atomiser par Jerec et les 6 autres Jedi qui l'accompagnent une fois qu'il les tiendra à la pointe de son sabre laser ! Pour corser la chose, il doit aussi doubler de vitesse Jerec pour trouver la vallée des Jedi, dans laquelle repose une concentration de Force phénoménale, conférant une puissance absolue à quiconque se l'appropriera. Parallèlement à sa recherche d'indices pour trouver la vallée des Jedi, Kyle emprunte un long parcours initiatique pour apprendre à maîtriser les différents pouvoirs de la Force. Mais

► à froid, ça a l'air très-con, mais en fait depuis la nuit des temps on a jamais rien trouvé de mieux qu'une bonne histoire pour réunir le village à la veillée ou vous garder scotché à votre moniteur jusqu'à 6 heures du mat'. Hmm. Donc, il y a bien longtemps, dans une très lointaine galaxie...

LA VOIE DE LA FORCE

Les vétérans de Dark Forces se retrouveront avec plaisir dans l'armure kevlar de Kyle Katarn. Mercenaire dans l'âme, notre héros évite très judicieusement de trop se mêler des histoires de l'Alliance comme de l'Empire, jusqu'à la mort de son

ses actions dicteront aussi si vous et lui resterez du bon côté ou passerez du côté obscur de la Force, ce choix ayant une incidence directe sur la conclusion de l'histoire. Alors, seriez-vous tenté vous aussi par les Forces du Mal ?

QUESTION DE CALIBRE

Heureusement, vous ne serez pas amené à faire ce choix critique avant de longues heures de progression, et aurez tout d'abord à vous familiariser avec l'armement « conventionnel » que vous serez amené à utiliser pour vous défendre... ou attaquer. Vous retrouverez la même panoplie d'outils à dézinguer que dans Dark Forces, allant du pistolet laser Bryar au fusil à rondes de choc. La plupart de ces neuf armes (voir encadré) dis-

Votre fidèle vaisseau, le Crow, viendra souvent vous chercher pour conclure un épisode réussi.

pose en plus de deux modes de fonctionnement différents. Les détonateurs thermiques peuvent par exemple exploser à l'impact, ou ne se déclencher qu'après quelques secondes. L'équilibre des différentes armes est quasiment parfait, et chacune trouve son utilité. Le pistolet Biyar, malgré sa faible cadence de tir, dispose par exemple d'un tir d'une très grande précision et s'av-

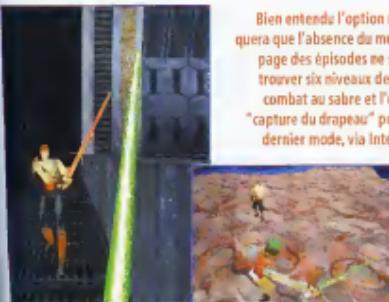
er corps à corps, le sabre laser permet de faire le message en un temps record !

re très utile pour *superer* des ennemis à grande distance. L'arbalète peut tirer sur un arc très large mais est relativement peu précise et longue à recharger. Et enfin, on trouve l'arme la plus noble que chaque possesseur de Dark Forces a toujours rêvé de tenir dans ses petites mains virtuelles : le fameux sabre laser ! Et il ne sert pas qu'à pendouiller élégamment sur le côté de votre ceinturon ! Vous pouvez l'utiliser de nombreuses manières : «pbouuuui, veuuu, veuuu», comme lampe de chevet pour vous éclairer dans le noir, «schkeuteuleuleule» comme tournevis pour ouvrir (un peu brutalement peut-être...) les grilles récalcitrantes, «zing, psing, vif» comme bouchon pour dévier les tirs de laser, et éventuellement «shcrouuuuuuuh, t'as mal, dit ?», comme arme offen-

Les effets de transparence de l'eau sont tout simplement superbes, et pas besoin d'une 3Dfs pour les obtenir !

L'UNION FAIT LA FORCE

Bien entendu l'option multijoueur n'a pas été oubliée, et on ne remarquera que l'absence du mode coopératif. Il faut reconnaître que le découpage des épisodes ne s'y prête pas vraiment. Mais sinon vous pourrez trouver six niveaux deathmatch, dont certains encouragent surtout le combat au sabre et l'utilisation de vos pouvoirs Jedi, et trois niveaux "capture du drapeau" pour le jeu en équipes. Malheureusement pour ce dernier mode, via Internet un maximum de quatre joueurs est recommandé, contre huit sur réseau, ce qui limite un peu les options tactiques. Comme X-Wing vs TIE Fighter, il sera possible de trouver des adversaires sur le Net en passant par le serveur gratuit de Microsoft, l'Internet Gaming Zone (www.zone.com). Une option intéressante permet au joueur déclaré en tant que serveur de choisir le niveau de maîtrise de la Force pour tous les participants, qui peuvent customiser leur personnage à l'aide de nombreux jeux de textures différents et choisir leur sorts.



SERS TOI DE LA FORCE, KYLE !



Si dans les premiers épisodes vous ne disposez pas encore de pouvoirs Jedi, par la suite vous apprendrez progressivement à vous servir de la Force jusqu'à devenir un véritable Maître. Vos pouvoirs se répartissent en trois groupes.

Vous apprendrez d'abord les quatre sorts de base commun aux deux côtés de la Force, vous permettant de courir plus vite, sauter encore plus haut, attraper des objets à distance ou désarmer vos ennemis, et voir dans le noir. Ensuite, vous pourrez goûter au pouvoirs spécifiques des deux côtés de la Force, avant de basculer définitivement vers l'un

d'eux. Du bon côté, vous pourrez vous guérir, devenir invisible aux autres, aveugler l'ennemi, ou absorber les attaques du côté obscur sans dommage. Du côté obscur, plus destructeur, vous pourrez étrangler l'ennemi à distance, lui lancer des débris à la face, le foudroyer, ou tout simplement le faire exploser. Tous les deux niveaux, vous gagnerez des étoiles que vous pourrez assigner à chacun des pouvoirs qui vous sont disponibles, sachant que plus vous assignez d'étoiles à l'un d'entre eux, plus ses effets se feront sentir. En prime, si vous découvrez tous les lieux secrets d'un niveau, vous recevez une étoile supplémentaire !



Ne vous laissez pas hypnotiser par la vue de ce Tie Bomber, le Rodian qui tire de la coraille constitue la vraie menace !



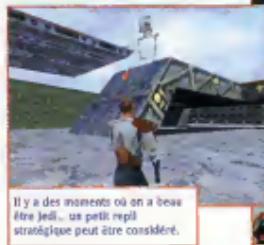
► save. En fonction de vos mouvements vous pouvez en plus exécuter des coups de sabre différents, et vous aurez tout intérêt à maîtriser son maniement avant vos premiers duels contre les Jedi de Jerec !

LA TÊTE ET LES JAMBES

En général il faut reconnaître que les méchants qui s'opposent à vous ne se débrouillent pas trop mal, pour des méchants... Beaucoup sont placés de

Je ne vous dirais pas comment j'ai réussi à terrasser ce AT-ST avec mes petites mèches toutes nues... ou presque.

façon à vous prendre en embuscade, ils cherchent à se mettre à couvert s'ils se prennent trop de dégâts, viennent au corps à corps si vous êtes trop près d'eux pour pouvoir tirer avec leur arme principale en toute sécurité. Et si vous leur confisquez leur arme par le pouvoir de la Force puis approchez sabre laser en main, ils s'enfinent comme des gros lâches ! Mais savoir se battre ne suffit pas toujours pour progresser dans les différents lieux que vous feront traverser votre aventure, et régulièrement vous retrouverez face à de petits casse-tête à démêler avant de trouver la sortie. Si lors des premiers épisodes vous êtes limité à la faible puissance physique de votre pauvre enveloppe



Il y a des moments où on a beau être Jedi... un petit repérage stratégique peut être considéré.



Ce robot mignon tout plein, 888, n'a en fait rien à envier à Jabba le Hutt dans le genre fielleux et répugnant !

ARMORED FIST 2

M1A2 ABRAMS



Une simulation blindée

Abrams, cet superbe est revenu comme le char le plus rapide et le plus offensif de monde entier. Prenez les commandes d'un des quatre occupants du nouveau M1A2 Abrams de l'US Army.

- Facile prise en main : 3 niveaux de difficultés.
- Jouez jusqu'à 12 heures seules ou en sein d'une équipe.
- Plus de 50 missions au sein de 4 campagnes : Asie, Europe, Afrique et Moyen-Orient.
- Jouez multijoueur via Internet ou réseau : jusqu'à 8 joueurs.
- Système assuré, excellente manouvrabilité et accessible à tous.



« Armored Fist 2 est un cocktail réussi de stratégie, de simulation et d'arcade. »

AVANTAGE

« Le résultat est absolument splendide. »

PC TEAM

« Nous ne réservons pas d'éloges pour ce produit. »

INNOVATEUR

DISPONIBLE EN NOVEMBRE

www.armoredfist2.com



Ubisoft

THE ART OF WAR™





Depuis Dark Forces, on dirait que Kyle Katarn s'est laissé pousser la barbe. Mais il a toujours un gros illigac.

Jan, elle aussi vétue de premier jeu, fait office de cavalerie, en vous amenant votre vaisseau sur un plateau.

C'était couru, dès qu'il y a un peu d'eau, on y trouve toujours des bestioles innombrables toutes testacées...



LES NIVEAUX DU FUTUR ?

Il paraît quasiment acquis que Jedi Knight va générer une base importante de fans... Et qui dit fans dit nouveaux niveaux... Comme d'habitude, LucasArts n'a pas daigné nous gratifier d'un éditeur, mais le format des fichiers de niveaux de Jedi Knight semble assez similaire à celui de Dark Forces. Je mettrai mon sabre laser à couper que d'ici peu de temps des bidouilleurs débrouillards auront réussi à défricher les subtilités des formats de fichiers de Jedi Knight, et que des niveaux inédits fleuriront rapidement sur le Net ! Affaire à suivre...



Votre père était le seul à connaître la localisation de la valise des Jedi. Avant sa mort il vous a laissé quelques indices.

blèmes se tient au-dessus ou en dessous de vous. En plus de cités verticales où vous devrez évoluer sur des passerelles enjambant des gouffres vertigineux, d'autres niveaux s'étalement sur une surface impressionnante, vous obligeant à effectuer de longues courses à découvert, souvent sous le feu de l'ennemi ! À cette notion d'espace s'ajoute avec la diversité des lieux, car vous traverserez des décors aussi variés que la cité verticale de Nab Shaddaa, la maison dévastée de votre père, des égouts tortueux, un marché infesté de civils devenant hysteriques au premier coup de laser, une base impériale gigantesque, protégée par des patrouilles d'AT-ST, et bien d'autre encore. Les programmeurs se sont échancrés à vous faire voir du pays !

LA FORCE DE LA 3D

Il faut reconnaître que les programmeurs ont appris leur leçon depuis Dark Forces, et cette fois il est possible de sauvegarder à tout moment.



L'OPINION DE THIERRY

Testé par notre Yoda à nous, Jedi Knight en a surpris plus d'un à la rédac'. Personnellement je m'attends tout au plus à un bon jeu d'action se servant comme d'une bûche de l'univers Star Wars. Que nenni ! Moult innovations font de ce jeu bien plus qu'un ensemble quake-like. Le sabre laser par exemple est parfaitement exploité, tout comme les cartes 3D. La structure des niveaux (un peu dépourvu tout de même), ainsi que les énigmes proposées sont en outre des plus travaillées. Une excellente surprise !



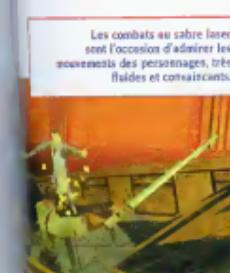
tout un choix de résolutions s'offre à vous, du 320x200 au 1024x768, en sachant qu'à partir du 640x480 une carte accélératrice 3D est fortement conseillée. En effet, le jeu étant entièrement en 3D texturée, il utilise au mieux Direct3D, qui pour une fois ne s'en sort pas trop mal. Avec une PowerVR de dernière génération, le soft est assez fluide à plus de 20



Grâce à la Force, vous pouvez récupérer des objets hors d'atteinte, ou même désarmer vos adversaires. Génial !



Les combats au sabre laser sont l'occasion d'admirer les mouvements des personnages, très fluides et convaincants.



Une carte 3D très belle offre quelques bonus en plus de la fluidité, tel que l'effet de transparence de ce champ de force.

Ce n'est qu'après quelques épisodes que nous retrouverons nos amis les Impériaux, mais les retro-sauvages sont touchés...

images/seconde, mais on observe quand même quelques ralentissements dans les grands espaces et lors d'accès au disque dur parfois gênants. Ce n'est pas une surprise, les meilleurs résultats ont été obtenus sur un P166 équipé d'une carte 3Dfx, qui affiche plus de 30 images/seconde, mais une fois encore 32 Mo s'avèrent tout juste suffisants pour éviter le moindre accès disque intempestif. Décidément, même si le jeu est censé tourner sur 16 Mo de Ram, en haute résolution la plupart des jeux à venir à forte concentration de polygones et textures enrichies se contentent à peine de 32 Mo ! Malgré tout, à configuration égale, on observe quand même moins d'accès disque que dans Hexen 2, par exemple. D'un autre côté, vous pouvez aussi choisir une qualité inférieure pour le son et ainsi libérer un peu plus de Ram pour les graphismes, mais même ainsi la bande sonore est tout simplement somptueuse, avec des bruitages et dialogues très réussis, tandis que la musique vient soutenir l'action de façon très dynamique. À ce sujet,



dans un premier temps le jeu ne sera disponible qu'en anglais intégral, avec manuel en français quand même, mais vous pourrez ensuite l'échanger gratuitement pour une version française. En fait, Jedi Knight dispose de tous les atouts pour vous faire basculer du côté de la Force ! ■

Frédéric Marié

L'AVIS DE FRED

★ Dark Forces était déjà un des rares doom-like à m'avoir accroché, mais cette fois Jedi Knight tend vers la perfection. Alors qu'en solo les quake-like ont le don de me prendre la tête et le reste au bout de quelques niveaux, la diversité des situations et en même temps la progression du scénario que l'on trouve dans Jedi Knight m'ont scotché à l'écran. Avec en plus un sabre laser au maniement assez subtil et des sorts Jedi fascinants à utiliser, ce jeu ne quittera certainement pas mon disque dur avant de l'avoir fini !



Les tuulens ont pris la mauvaise habitude de squatter les égaux, et en plus ils ne sont pas partageus !

HIT	Jedi Knight
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Dureté de vie	★★★★★
Les plus	<ul style="list-style-type: none"> • Les pouvoirs Jedi • Un scénario, un vrai ! • Le design des niveaux
Les moins	<ul style="list-style-type: none"> • Pas d'éditeur de niveaux • Pas de mode coopératif • Pas de Wookie !

→Concours

Technologies dernier cri pour PC d'enfer. Creative



PC DVD Encore Dar2 :

Offrez vous le cinéma à la maison ! Lecteur DVD avec une vitesse de décompression 16X et 2 niveaux de lecture (Ultimodisc Dar2, pour les films en VHS et VHS-C). Dimension possible à 16 millimètres.



Extension mémoire 24 Mo :

Laissez libre cours à votre rêve de compositeur. Vous pourrez explorer pleinement les capacités de votre Sound Blaster AWE4 et stocker vos propres échantillons, sans limites !

SoundWorks CSW200 :

Le trio détonant. Vous serez au cœur de l'action avec ce système de qualité Hi-Fi, constitué du deux extrêmes et un caisson de basses. Puissance de 20 Watts RMS.



Sound Blaster AWE4 Gold :

Un bras de soutien des cartes à la Creative. Mémo, lecteur CD-RW, lecteur de disquette, Microphone, port parallèle, port USB, port IEEE 1394, port serial, port audio, port S-Video, port réseau Ethernet 10/100 Mbit/s, port TV et port de commande à distance.

MicroWorks CSW350 :

Le trio professionnel, incontournable pour les perfectionnistes du son. Système d'enceintes de qualité Hi-Fi à deux voies et un caisson de basse. 100 Watts RMS.



Kit Discovery AWE4 24X :

Le kit parfait pour mixer, lire et enregistrer. Il est constitué du AWE4, d'un lecteur CD-ROM 24X, d'un CD-RW, d'une carte son 16 bits, d'un haut-parleur et d'un câble USB.



Graphics Blaster Extreme :

La carte graphique parfaite pour le joueur ! Les joueurs en 3D, à la recherche de meilleurs sur votre PC, l'avez trouvée ici ! Votre carte graphique à la pointe pour les dernières technologies Extreme 3D.

Video Blaster WebCam :

Caméra digitale, idéale pour la visioconférence, la capture vidéo ou capture d'images fixes en 16.7 millions de couleurs. Se connecte au port parallèle de votre PC.



Sound Blaster AWE4 Edition Spéciale :

La carte parfaite pour tous ceux qui aiment la multimédia, l'audio, la vidéo, la frame, synchronisé à table d'émission multimédia et jeu utilisant

CREATIVE & GEN4

vous offre plus de **30 000 Francs de cadeaux de rêve !**

10 superbes prix à gagner



5^e Prix

- Kit Discovery AWE64 24X

Valeur 1 490 F

1^{er} Prix

- PC-DVD Encore Dxr2
- Sound Blaster AWE64 Gold
- Graphics Blaster Extreme
- Extension mémoire 24 Mo
- MicroWorks CSW350
- Video Blaster WebCam

Valeur 10 000 F

3^e Prix

- Sound Blaster AWE64 Gold
- Graphics Blaster Extreme
- SoundWorks CSW200

Valeur 4 000 F

6^e au 10^e Prix

- Sound Blaster AWE64 Gold

Edition Spéciale

Valeur 790 F

4^e Prix

- Sound Blaster AWE64 Gold
- SoundWorks CSW200

Valeur 3 000 F

2^e Prix

- PC-DVD Encore Dxr2
- Sound Blaster AWE64 Gold
- Graphics Blaster Extreme
- Extension mémoire 8 Mo
- SoundWorks CSW200

Valeur 7 300 F

Coupon-réponse

Dès que je souhaite participer au grand tirage au sort
Creative / Gen 4 Bulletin de participation à renvoyer à
Pressimage / jeu concours Creative / Gen 4 - 5/7, rue Raspaï 93108 Montréal Cedex
Renvoyer le bulletin avant le 29/11/97 (la cachet de la poste faisant foi)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Pays : _____

Règlement:
J'en gjout une même
adresses d'achat.
Remboursement des frais
d'envoi du règlement et
du tarif lent en vigueur,
sur simple demande
à l'adresse du jeu.
Le règlement du jeu
est déposé chez
Multivision à
Neilly sur Seine



Editorial des ayants droit : Gérard de Bois - Gérard Deneuve - Jean-Michel Pernot - M. Tortie - Léon De Sante - André Aymé - H. de Moerloos - Georges de la Roche - René Ressouze - Jean-Pierre Deneuve - André Weil

Incubation

L'éclosion du genre !

Ça y est, le premier wargame tour par tour entièrement en 3D est arrivé ! Et pour inaugurer cette grande nouveauté, Blue Byte nous ressort un univers qu'on apprécie toujours autant : celui des Space Marines, des aliens et des scoubidous. Fabuleux !

Trois, nous ne sommes que trois Marines pour récupérer le docteur Reich ! D'après notre carte, le complexe scientifique ne semble pas très vaste. Mais, truffé de plates-formes mobiles, notre progression s'annonce plutôt difficile. En plus, à une dizaine de mètres, quelques Gore' Ther nous attendent de l'autre côté d'un gouffre, très désireux de nous truider. Aloas, c'est vrai, nous sommes tous équipés d'armures de combats et de fusils d'assaut dernier cri mais, lors de mes précédentes mis-

sions, j'ai vu des Mannes surentraînés se faire déchiqueter par ce genre d'alien en quelques secondes. À l'époque, nous ne savions pas que ces bestioles étaient totalement invulnérables aux tirs frontaux... dommage pour Rogers, Karl, Franck, Marvin et les autres. Cette fois-ci, également, nous prendrons soin d'examiner les passerelles. Certaines d'entre elles ne supportent pas le poids de deux individus et s'effondrent dans le vide, d'où chute mortelle. Bon allez, on y va ! Je me dirige vers une console de commande tandis que West et le sergent Bratt s'engagent sur une avan-





Comme dans Bleuet Rouge il arrive parfois que vous ayez à choisir entre deux missions



► cœ. Les aliens n'ont pas bronché. J'appuie sur l'unique bouton de la console. Aïe, la plate-forme sur laquelle se trouvaient les trois aliens se déplace vers nous... ça sent le roassi ! Ils débarquent quelques mètres derrière moi, au cœur d'une petite salle. Inutile de gaspiller mes munitions, je sors de la pièce. Le but : attirer vers moi les aliens pour permettre à mes collègues de leur tirer les dorsales au 9 mm, Bratt et West se

mettent en position, hors du champ visuel des aliens, et attendent, le doigt sur la gâchette. Je recule encore un peu.

AU COEUR DE L'ACTION

Ça y est, un alien franchit l'ouverture de la pièce ! West lâche immédiatement quelques pralines mais le sergent, dont la ligne de tir est gênée, ne peut strictement rien faire. Heureusement, West peut à nouveau fau-

re feu et dispense l'alien dans toute la pièce, m'évitant ainsi une mort certaine. La même procédure sera utilisée pour les deux autres. Plus tard, après avoir à notre tour emprunté la plate-forme mobile puis perfuré une dizaine de méchants (une autre espèce, moins coriace), nous découvrons enfin le docteur Reich. Notre prochaine mission : l'accompagner en lieu sûr... si possible vivant.

Voilà, présenté à la première personne, un aperçu d'Incubation, sans doute le premier wargame en tour par tour qui parviendra à immerger le

Les caractéristiques d'un Space Marine et son inventaire... un peu comme dans un jeu de rôle



z[0]ne

des extensions pour vos meilleurs jeux



La
première
gamme d'add-ons
entièrement consacrée
aux **meilleurs** jeux.

D!ZONE™ pour Duke™
W!ZONE™ pour Warzone II™
D!ZONE™ Gold pour Doom® & Doom II®

Duke Xtreme™ pour Duke Nukem 3D®
Scenery HONG KONG pour Microsoft® Flight Simulator®
Scenery Canada pour Microsoft® Flight Simulator®
Scenery Madrid pour Microsoft® Flight Simulator®



GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

PC
CD

3615 GT INTERACTIVE®
Ligne GT : 06 38 00 14 11
Info : Accès : Colisage

WIZARD Works

* extension



Petit détail réaliste : chaque Space Marine brandit l'arme que vous lui avez sélectionnée au début de mission.



Plus statique que Doom certes mais dans Incubation on peut aussi faire exploser les barils !

► Jouer au cœur de l'action, à la subjuguer, l'enchaîner devant le moniteur la sueur aux tempes, la main tremblante, le regard flévreux et... bon, on va s'arrêter là parce qu'il ne faut quand même pas pousser. Oui,

et c'est une surprise, ce « tour par tour » ne donne pas exclusivement dans le cérébral mais joue aussi sur vos affects ! Vous allez percevoir la menace alien, angoisser pour la vie de vos Marines, paniquer devant certaines situations apparemment désespérées... bref, vous allez vivre une délicieuse tension nerveuse, une sensation plutôt inhabituelle dans un wargame en tour par tour. En effet, dans Incubation, pas de pression du temps comme dans Warcraft 2, Alerte Rouge ou Total Annihilation :

vous jouez tous vos Marines un par un, puis les aliens agissent à leur tour, et on recommence...

CHACUN SON TOUR !

C'est ça, le tour par tour ! Vous pouvez même vous préparer un sandwich, regarder la télé, partir en vacances pendant 15 jours... le jeu n'évoluera pas sans vous ! Alors, comment les concepteurs ont-ils pu réaliser l'exploit de nous accrocher avec un jeu dont les principes ne sont *a priori* pas très exaltants ? Et bien,

PLEIN LA VUE !

Quatre vues différentes pour ne rien manquer des combats : stratégique (1), isométrique (2), aérienne (3) et subjective (4) !



Contact avec une araignée... ce malheureux Marine est déjà mort.

achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...

Près de chez vous !

Nouveau

- | | | |
|-----------------|------------------------|-------------------------------------|
| ALBI |> CYNER-J | 113, rue Emile Grand - 81000 |
| AIX EN PROVENCE |> CYNER-J | 36, rue Mignet - 13100 |
| CHERBOURG |> CYNER-J | 49, Grande Rue - 50100 |
| DRAVEIL |> CYNER-J | 296, av. H. Barbusse - 91210 |
| LA ROCHELLE |> CYNER-J | 24 bis, rue du Minage - 17000 |
| LYON |> CYNER-J | 3, quai Jules Courmont - 69002 |
| MARSEILLE |> CALCULS ACTUELS | 49, rue de Paradis - 13006 |
| ORLEANS |> CYNER-J | 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 |
| POITIERS |> CYNER-J | 8, rue de l'Eperon - 86000 |
| ROYAN |> CYNER-J | 15, rue Jules Verne - 17200 |
| ROCHEFORT |> CYNER-J | 127 bis, rue Thiers - 17300 |
| VIENNE |> CYNER-J | 25, rue Joseph Brenier - 38200 |

CD-ROM PC

F1 RACING →

04 42 23 27 66

02 33 53 35 17

01 69 03 45 70

05 46 50 56 96

04 78 37 15 13

04 91 33 33 44

02 38 62 65 55

05 49 41 77 45

05 46 38 81 00

05 46 99 81 25

VEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
professionnel vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale à tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un partenaire pour vous suivre et vous conseiller.

Confiez dès maintenant le Service
Développement au 05.46.99.81.25



CD-ROM PC

MONKEY ISLAND 3 →

CD-ROM PC

LAND OF LORIE 2 →

CD-ROM PC

RIVEN (MYST 2) →



CD ROM PC

SATURN

PLAYSTATION

NINTENDO 64

Tous vos jeux

préférés sur

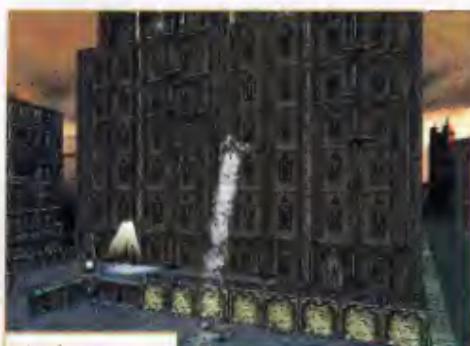
tous supports

CYNER

ARMURERIE FUTURISTE

Chacune des huit armes disponibles a ses spécificités. Or comme chaque Space Marine ne peut en porter qu'une seule, son choix en début de mission est déterminant : le lance-grenades (1) permet de passer au-dessus d'obstacles physiques, le lance-flammes (2) d'interdire l'accès à certaines cases, la mitrailleuse lourde (3) de faucher plusieurs aliens, etc. En dehors de ces délicieux instruments d'éradication, vous pourrez également acheter diverses armures (4), des capsules stimulantes (5), des méridits (6)...

plus d'une vingtaine d'objets en tout !



Le Jetpack en action
Ce sale voyeur de Bratt en profite pour jeter un œil dans les appartements !

► grâce à une utilisation de la 3D temps réel privilégiant le mouvement et les impacts visuels. Bon alors, passons rapidement sur les différents types de vue proposées. De toute façon, vous jouerez principalement en vue 3D isométrique, particulièrement lisible et confortable d'utilisation (scrolling et changement d'angle de vue), à laquelle vous ajouterez quelques passages en vue subjective pour mieux « vivre » la situation. Et oui, grosse première dans un jeu de ce genre,



vous pouvez voir par les yeux de vos unités, regarder dans toutes les directions par simple déplacement de la souris, et même faire feu sur un ennemi ! Sympa, non ? Et pas seulement sympa fluide et beau aussi... y compris sur un Pentium 90. Les concepteurs ont en effet réutilisé le moteur graphique d'Extreme Assault, et ça se voit ! Alors, bien sûr, avec une carte accélératrice 3DFx, les couleurs sont plus franches et la luminosité plus vive mais l'esthé-

tique du jeu reste très honorable même sans carte dédiée (note : toutes les captures de ces pages ont été faites sans carte 3DFx).

COMME DANS UN FILM

Pourtant, au-delà des graphismes (passerelles, ordinateurs, blitres désextés, etc.), c'est plus encore la tonalité cinématographique d'InCubation qui lui confère une ambiance « Aliens » prononcée : mouvements d'attentes (regard circulaire pour les



À droite un alien valide et à gauche
le même alien déchiqueté par quelques tirs
mais encore plus agressif



Sous-titre cinématique « Une bouchée d'entrée qui s'ouvre. C'est une déferlante d'aliens en perspective ! » (éditeur Manière)



Condition de réussite de cette mission : détruire toutes les entrées du niveau. Exécution !

RAYMAN GOLD

Rayman se met en 3 pour vous !

Rayman revient plus en forme que jamais !

• Solutions, Sept. 97

Le plus beau jeu de plate-forme jamais réalisé !

Plus de 80 niveaux de jeu, des aventures drôles d'humour, superbes graphismes, surtout la possibilité de devenir créateur de son propre jeu !



RDVz-vous sur <http://www.ubisoft.fr>

NET LINE UBI SOFT
35 35 08 45 32
(0 11 Private)



à commander par télécopie



► Marines, postures menaçantes pour les aliens), jeu ponctué de nombreuses séquences cinématiques (portes ou trappes qui s'ouvrent en libérant une brume inquiétante, araignées qui juttent du sol, avions qui larguent une flopée de mines) et, plus amusant encore, déplacements des monstres en vue subjective (l'alien/la caméra se faufile derrière les obstacles, se rapprochant inexorablement de vos Marines) ! Brief, question ambiance de jeu, incubation est un must ! Ah, euh, oui... j'oubliais... le moment est peut-être venu que je vous parle des principes de jeu. Vous avez sans doute déjà compris que, dans Incubation, vous contrôlez une escouade de Space Marines. À chaque tour de jeu, chacun de vos Marines dispose d'un nombre de

Mission : Gearshift

This week we'll focus on the last solo level of WarCraft 3, the base in Azeroth in one place with many objectives. Think what does like a different class all day? You can't around here too, but they haven't made their intentions clear. It may all mean that's why he has a pretty cold heart, after all, but I still want to know what he's up to.



Silky accent: Dr. March

Victory Conditions:

Home -> Hatch in the east end

Defeat Conditions:

General trait or Dr. March was killed in action

General trait not win

Les briefings de mission nécessitent une lecture attentive. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur « Tips ».

points d'action à utiliser ; 1 point pour se déplacer d'une case, 1 pour se soigner ou soigner un autre Marine, 1 à 3 pour tirer (selon le type d'arme), 2 pour se mettre en « tir automatique »

(permet à un Marine d'intervenir pendant le tour des aliens, dès que l'un d'entre eux apparaît dans son champ visuel), etc. Quand toutes vos unités ont utilisé leurs points d'action, les aliens agissent à leur tour, ensuite vous, ensuite eux... et cela jusqu'à que vous ayez accompli la mission.

J'E BUTE DONC J'APPRENDS

Appréciable dimension « jeu de rôle » : à chaque alien tué, le Marine obtient un nombre de points d'expérience lié à la puissance de l'fortune alien. Cette expérience augmente les points de vie du Space Marine mais elle lui permet également de maîtriser des objets d'un niveau technologique plus élevé (medikit, Jepack, armure de combat, lance-grenades, etc.). Précision importante : ces objets ne sont pas gratuits. Vous devriez donc, lors de vos pérégrinations, prendre soin d'ouvrir chacun des coffres que vous croisez : munitions, objets utiles

HUMAN SOLDIER ID: 1
Ring Drawing

Un alien au look horribile quel, au delà d'un certain type d'armure devant pourtant totalement inefficace.

Les déplacements des aliens s'effectuent en vue subjective. L'anglaise monte.

West: Microbial life points lost

Des chas rouge tournoyantes lorsque ils se soufflent les Marines manquent un peu de discrétion.

3617 GAME OVER

Sans payer
par chèque
ni par CB

Recevez les
nouveautés
grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous
- 5 Vous n'envoyez pas de chèque ni CB, vous ne payez que la communication



DEJA
10 000
CLIENTS
SATISFAITS!!!



50 TITRES
DISPOS
EN 48 H :

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Rage Racer
Independance day
Jonah Lomu Rugby
Formula 1
Pandemonium
V-Rally
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
Sega Rally
Fighters Megamix
Tomb Raider
Mario Kart 64
Turek 64
Etc...

Pour une communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/min) et selon à la fois un usage en libre-service (2,49 à 10,71 F/min). Nous déclinons toute responsabilité d'accès et de transmission aux données relatives concernant l'abonnement. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

LEADER

Sur la limite des stocks disponibles

OPINION D'OLIVIER

Après avoir essayé ce jeu des minutes, je ne l'ai plus lâché jusqu'à avoir effectué les trente missions qui le compose. C'est un signe... mes seuls regrets avec un produit prenant comme celui-ci c'est qu'il s'arrête toujours trop tôt (une quarantaine d'heures de jeu, mais quelques heures...) et que le jeu multijoueur ne rende pas du tout la super ambiance que l'on ressent en solo car trop lent (un joueur limitant le temps important à chacun aurait été le bien-venu). Ce bémol mis à part ce produit est tout simplement génial.



Jaurd une arme cassée, laissez-la reposer, sinon elle s'arrache.
et la situation devient vite tragique.

► argent... que des bonnes surprises !

Avec cet argent, vous pourrez également recruter de nouveaux Marines pour mener à bien votre lutte anti-aliens. Ceci dit, n'espérez pas pour autant constituer une escouade aux limites de l'invincibilité ! D'abord, parce que les aliens que vous rencontrerez sont de plus en plus puissants au fil des trente missions proposées (sauvageage, escorte, éradication, destruction de matériel, etc.) et cela jusqu'au monstre final, particulièrement résistant. Ensuite, parce qu'il peut toujours arriver qu'un Marine soit à court de munitions ou que son arme s'envre face à un monstre... et scrache, le Space Marine ! Bref, si l'ambiance est déjà inquiétante, la manière dont certaines missions

tournent au cauchemar exacerbe ce sentiment jusqu'à l'angoisse. Bon alors, un jeu parfait ?

► OÙ SONT PASSÉS LES ALIENS ?

Oui, à un détail près : sa dimension multijoueur (Internet, link, jeu sur même écran, etc.) s'avère assez décevante. Plutôt bien pensée, puisqu'il est possible de jouer jusqu'à quatre adversaires avec pour chacun

un objectif différent (éliminer un pourcentage d'effectifs adverses, occuper certaines positions, etc.), elle n'offre cependant pas l'appréciable tension dramatique du jeu solo et ça change tout. D'abord, parce que les aliens disparaissent au profit d'une lutte entre Space Marines, ensuite parce qu'il n'y a plus de séquence cinématique d'ambiance, enfin parce que le temps de réflexion d'un universitaire burmien est quand même (beaucoup) plus long que celui d'un Pentium. Or sans cette tension nerveuse, loin de l'effet de surprise qu'occasionnait chaque nouvelle mission solo, on découvre qu'Incubation offre finalement assez peu de possibilités tactiques... en tout cas moins que Deadly Games (Sirtech) qui, quoique infiniment moins beau, proposait au joueur un plus grand choix d'actions (s'accroupir, courir, poser des pièges, etc.) et un niveau de réalisme plus élevé (blessée, une unité disposait d'un nombre réduit de points d'action, par exemple). Mais là je sombre dans la critique trifouillarde, si vous ne deviez avoir qu'un seul wargame tactique en tour par tour, ce serait probablement celui-ci. ■

Eric Eraux

HIT

Incubation

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★
Les plus	
• Ambiance Aliens	
• Concept à tout 3D	
• Dimension JDR	
Les moins	
• Actions limitées	
• Multijoueur perfectible	
• Jeux pour l'alien !	

L'AVIS D'ÉRIC

► « Nous avions déjà emballés avec Archimedian Dynasty et Extreme Assault mais avec Incubation, Blue Byte s'installe dans nos coeurs au même titre que Blizzard et Westwood Studios ! Leur exploit ? Avoir réussi à créer une vraie tension nerveuse dans un wargame en tour par tour (sans pression du temps) ! Alors, certes, l'affichage en 3D temps réel y est pour beaucoup mais se surajoutent à cela un ensemble d'idées inédites qui concourent à faire de ce titre un très grand jeu, de ceux qu'on ne lâche pas facilement. Excellent ! »



Des araignées surgissent du sol ? Bon d'accord, c'est déstabilisant... mais boom quand même !

Hiroschi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
19 Magasins en France

PENTIUM ou 686 PCI

Carte mère Chipset TX PRO+
512 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE intégré
16 Mo EDO ext. à 128 Mo
Disque Dur QUANTUM CYCLONE Pio4 2,1 Go
Lecteur 3"1/2 HD
Carte vidéo SV3+ PCI 1 Mo ext. à 2
Clavier 105 t., souris, minitour
Ecran haut de gamme 14" p. 0,28
SVGA coul., B.R., MPR2, N.E. Garantie/site

Configuration donnée à titre d'exemple tout autre assemblage possible sur demande.

Option Multimédia

Lecteur CD-ROM 8X + Carte son
16 bits Cpt. SB + H.P 25W

550F ttc

Grouvez-vous !!!

calculez vos
nouveaux tarifs ...

Remise de 3%
pour 5
configurations.

Options sur configurations :

en Tour/Grande Tour
Shuttle Triton III 256 Ko VX
Shuttle Triton IV 512 Ko TX
Disque Dur 2,1 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")
Disque Dur 3,2 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")
Disque Dur 4,3 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")
Disque Dur 15" MPR2, BR, NE 1280x1024
Disque Dur 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 5MILE Cromaclear
Disque Dur 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 5MILE Cromaclear DL

+50 ttc/+150 ttc
+50 ttc
+250 ttc
+200 ttc
+500 ttc
+800 ttc
+500 ttc
+1000 ttc
+2100 ttc

Remise de 5%
pour 10
configurations.

Nous consulter
pour autre Oé.

S.A.V. 48H par échange standard

(sauf écrans & imprimantes)

Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O. (uniquement sur les unités centrales)

Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site

(sauf marque TRUST)

HIROSHI SUR INTERNET !!
<http://www.hiroschi-group.fr>
et bientôt 3615 HIROSHI



Cyrix



Hiroschi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
19 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner à plat couleur

890 F^{htc}



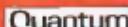
Enceintes 25W

95 F^{htc}



Sound Blaster AWE 64

630 F^{htc}



CYCLONE 2,1 Go

1295 F^{htc}



SIMM 8 Mo

195 F^{htc}



SIMM 16 Mo

390 F^{htc}



BJC 4200

1340 F^{htc}

Ecrans (garantie 1 an sur site)

- 14" JEAN 1414VI MPRII BR, NE 1020x768
- 15" LEO MPRII, BR, 1280x1024
- 15" SMIIE Cromaticeur MPRII BR, NE 1280x1024
- 17" SMIIE Multimédia
- 17" SMIIE MPRII, BR, NE 1280x1024 DL
- 17" SMIIE Cromaticeur 1280x1024 0,25 tige NEC
- 17" NOKIA XI 44700 1600x1200 0,025 Trinitron

Notebooks LED

- Pentium 166 MMX TFT 13" - 2,1 Go - 16 Mo - CD 10X - Win 95
Options : 32 Mo/48 Mo/HD 2,1 Go/Batterie

1190 ttc
1690 ttc
2190 ttc
2690 ttc
3290 ttc
3890 ttc
5240 ttc

Carte son Sound Blaster AWE 64 / GOLD
Haut parleurs 25 W/80 W/ 300 W
Caméra couleur Sony CCD
Télécommande pour PC / Pistolet + jeux

630 ttc/1390 ttc
25 ttc/165 ttc/265 ttc
890 ttc
250 ttc/290 ttc

Cartes graphiques

- 53 Trio 64 V+ ou V2 1 Mo ext. 3 2 Mo
- 53 Trio 64 V+ ou V2 2 Mo
- 53 Virge 2 Mo / 4 Mo
- Matrox Millennium 8 Mo / 8 Mo
- Matrox Rainbow Runner
- Diamond Monster 3D 4 Mo DEM
- Diamond Monster 5D 4 Mo + jeux

165 ttc
285 ttc
315 ttc/345 ttc
1295 ttc/2145 ttc
1490 ttc
1270 ttc
1400 ttc

Mémoires / Disques Durs

- SIMM 2 x 32 bits 60 ns (72 pins) 8 Mo EDO
- SIMM 4 x 32 bits 60 ns (72 pins) 16 Mo EDO
- SIMM 4 x 32 bits 60 ns (72 pins) 32 Mo EDO
- SDRAM 32 Mo 10 ns
- Disque dur 2,1 Go Quantum Cyclone (5,25")
- Disque dur 4,5 Go Quantum Cyclone (5,25")
- Disque dur 6,4 Go Quantum Cyclone (5,25")
- Disque dur 7,6 Go Quantum Pioneer (3,5")
- Disque dur 7,6 Go Quantum Pioneer (3,5")
- Disque dur 2,6 Go Fujii Ultra DMA (3,5")
- Disque dur 2,3 Go Stratus 100 Ultra DMA (3,5")
- Disque dur 3,2 Go Stratus 100 Ultra DMA (3,5")
- Disque dur 4,5 Go STRATUS IBM ULTRA DMA (3,5")
- Disque dur 5,4 Go STRATUS IBM ULTRA DMA (3,5")
- Disque dur 5,7 Go Maxtor (3,5")

195 ttc*
390 ttc*
780 ttc*
1290 ttc
1790 ttc
2560 ttc
3935 ttc
3935 ttc
1490 ttc
1290 ttc
2070 ttc
2790 ttc
2645 ttc

- CANON BJC 150 Jet d'encre couleur
- CANON BJ 250 Jet d'encre couleur
- CANON BJC 4200 Jet d'encre couleur + Photo Realism
- CANON BJC 620 Jet d'encre couleur
- CANON Laser LEP 960 WPS Laser noir et blanc
- CANON BJ 4550 A4 All Jet / BJC 5500 A3-A4
- Kit photo realism pour 4200 et 240
- Appareil photo numérique Power Shot 350 / 600

160 ttc
1160 ttc
1350 ttc
1940 ttc
2950 ttc
2100 ttc/5250 ttc
500 ttc/250 ttc
3590 ttc/5600 ttc

Cartes mères / CPU

- Carte mère Pentium Chipset TX PRO+ 512 Ko évol. P233 avec contrôleur IDE + 25 + 1P ZIP Ultra DMA
- Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P233 avec contrôleur IDE + 25 + 1P ZIP Ultra DMA
- Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec contrôleur IDE + 25 + 1P ZIP Ultra DMA
- Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec contrôleur IDE + 25 + 1P ZIP Ultra DMA
- Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec contrôleur IDE + 25 + 1P ZIP Ultra DMA
- Ventilateur pour CPU
- Cyrix ou IBM 200+
- AMD K5 200 / K5 233
- Pentium 166 MMX / 200 MMX INTEL
- Pentium 233 MMX

570 ttc
620 ttc
820 ttc
920 ttc
1270 ttc
50 ttc
580 ttc
1680 ttc/2580 ttc
1150 ttc/2850 ttc
2980 ttc

- Souris Microsoft Intellimouse / Souris blanche
- Lecteur 5,25" 1,44 Mo / Lecteur 3,5" 120 Mo
- Clavier 105 L / Clever Natural Keyboard Microsoft 3
- Clavier Keytronic
- Joystick ou Joypad
- Boîtier mini tour / moyen tour / grand tour
- Film extractable pour disque dur
- Appareil photo numérique KODAK DC20
- Scanner à plat 15 M de coul. 1 passe 4800 dpi, 160
- Scanner à plat 15 M de coul. + logiciels port//
- Carte Ethernet BNC // RJ45 PNP ISA/PCI
- Carte High Speed Numériseur
- Fax/Modem/Multitel 5500 bauds :
- Unité SSI Memory
- US ROBOTICS 35600 Interne
- US ROBOTICS 56000 Message Plus externe
- AT&T 28800 bauds interne
- Streamer 2 Co Interne
- Onduleur 525 VA

190 ttc/48 ttc
140 ttc/950 ttc
90 ttc/390 ttc
980 ttc
60 ttc
220 ttc/270 ttc/370 ttc
1200 ttc
1280 ttc
1190 ttc
890 ttc
140 ttc/170 ttc
840 ttc

Multimédia

- Lecteur CD-ROM XE FUNAI
- Lecteur CD-ROM 104 POWER "S100" en Toshiba
- Lecteur CD-ROM X20 / 24X PRODIS
- Carte son 16 bits stéréo SD
- Carte son Sound Blaster 16 PNP

590 ttc
740 ttc
500 ttc/640 ttc
130 ttc
550 ttc

- PC + GRAVEUR = 3000 ttc/jour et 5000 ttc/semaine
- GRAVEUR = 2500 ttc/jour et 4000 ttc/semaine
- CD-ROM vierge + gravage de vos données
- CD-ROM vierge 74 mm l'unité/x10/X50/X100
- Graveur de CD-ROM YAMAHA 2X/EX

25 ttc/20 ttc/75 ttc/15 ttc
220 ttc

*Prix modifiables sans préavis, tarifs indicatifs à la hausse comme il se présente dans les détaillants.

*Date certifiée au

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

Hiroschi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
19 Magasins en France

SERVICE TECHNIQUE

Du Lundi au Vendredi 9H à 19H

Le Samedi 9H à 13H

37, Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

05.62.26.25.23

SAY SOUS 48H

Dans tous les magasins
HIROSHI GROUP

Sur la Région Est,
une MOT-LINÉE EST:
à votre service
au 03.80.36.56.00

**NASH FETE
SES 3 ANS**

Le 17 et 18 Octobre

Nombreux CADEAUX à gagner,
TIRAGE AU SORT, PROMOS...

**ANS
3**



On Line Computer

Quai Guillaumin Quai St Martin

60 LINODES

Lundi au Samedi

05.55.55.82.31 - Fax : 05.54.81.16

PC Price

Cours Béginat

69 NÎMES

Lundi au Samedi

04.76.96.61.41 - Fax : 04.76.96.62.42

Micro Direct

rue Florimont

00 ALES

Lundi au Samedi

04.66.92.15.00 - Fax : 04.66.92.16.49

Microsys Computer

10 des Etats-Unis

320 TOULOUSE

Lundi au vendredi

05.61.45.10.00 - Fax : 05.61.45.10.30

Nash Computer

2 Av Jules Julien

31 TOULOUSE

Lundi au Samedi

05.61.75.87.73 - Fax : 05.61.72.62.02

ubertek

Quai Gambetta

69 TALENCE

Lundi au Samedi 10H-20H

04.77.25.25.76 - Fax : 04.77.96.75.81

Micro Direct

3r Champs - 1er étage

30 MONTPELLIER

Lundi au Samedi

04.67.63.51.10 - Fax : 04.67.63.51.19

NUMERO REVENDEURS

05.61.55.55.02 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.03 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.04 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.05 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.06 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.07 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.08 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.09 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.10 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.11 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.12 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.13 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.14 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.15 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.16 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.17 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.18 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.19 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.20 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.21 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.22 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.23 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.24 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.25 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.26 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.27 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.28 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.29 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.30 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.31 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.32 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.33 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.34 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.35 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.36 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.37 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.38 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.39 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.40 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.41 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.42 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.43 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.44 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.45 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.46 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.47 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.48 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.49 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.50 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.51 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.52 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.53 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.54 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.55 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.56 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.57 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.58 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.59 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.60 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.61 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.62 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.63 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.64 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.65 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.66 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.67 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.68 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.69 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.70 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.71 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.72 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.73 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.74 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.75 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.76 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.77 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.78 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.79 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.80 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.81 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.82 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.83 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.84 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.85 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.86 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.87 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.88 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.89 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.90 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.91 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.92 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.93 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.94 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.95 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.96 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.97 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.98 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.99 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.100 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.101 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.102 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.103 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.104 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.105 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.106 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.107 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.108 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.109 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.110 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.111 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.112 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.113 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.114 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.115 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.116 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.117 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.118 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.119 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.120 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.121 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.122 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.123 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.124 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.125 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.126 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.127 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.128 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.129 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.130 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.131 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.132 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.133 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.134 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.135 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.136 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.137 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.138 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.139 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.140 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.141 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.142 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.143 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.144 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.145 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.146 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.147 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.148 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.149 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.150 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.151 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.152 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.153 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.154 Fax : 05.62.26.52.99

05.61.55.55.155 Fax : 05.62.26.52.

Sid



Meier's

Gettysburg

Encore Meier ?



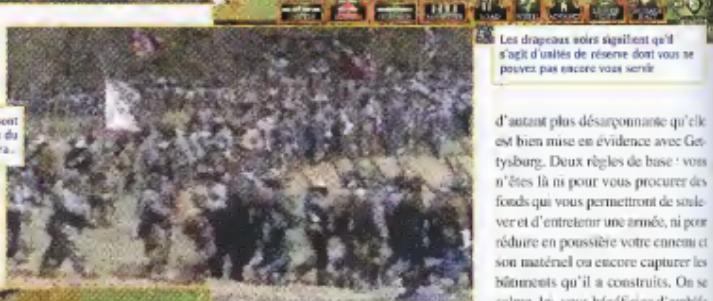
Sid Meier a définitivement tourné la page Microprose. Sa nouvelle société, Firaxis, nous présente Gettysburg, un wargame aussi complexe que l'avaient été les deux volets de Civilization. Alors, manque de renouvellement ou maîtrise parfaite d'un genre ?

Le principal défaut de Sid Meier's Gettysburg est inclus dans le titre. Passons sur le nom du chef de projet, tous les jeux produits par Sid Meier depuis plus de dix ans voient son patronyme précéder leur titre. Et ne faisons pas de mauvais esprit. Comme il en sera question plus loin, il ne s'agit peut-être pas (seulement) de mégalo-manie. Non, ce qui pourrait faire hausser un sourcil interrogateur a beaucoup d'entre vous, c'est le nom de cette ville de Pennsylvanie : Gettysburg. Si vous ne le saviez pas,

vous allez l'apprendre, ce petit village est devenu un endroit historique voire un lieu de pèlerinage depuis que les champs qui l'entourent ont été le théâtre de la bataille la plus importante de la guerre de Sécession, du 1 au 3 juillet 1863. Par définition, ce conflit a opposé les États du Nord (l'Union) à ceux du Sud (la Confédération), c'était une guerre civile, se déroulant donc à l'intérieur des frontières. Vous ne trouvez pas que c'est un peu américano-yankee comme sujet ? Ajoutons à cela un soupçon de sectarisme exacerbé pour conclure que la toile de fond de ce jeu aurait ►



Au Sud-Est de la Butt's School (sic!), le général Ulysses Grant exhorte ses hommes à sortir les Sudistes du bois.



Traverser un bois pour atteindre un point permet d'y arriver avec un minimum de perte.



Les Nordistes croient qu'ils vont rester planqués là, à nous considerer. On va leur prouver le contraire !



Les dragons sois signifiant qu'il s'agit d'unités de réserve dont vous ne pouvez pas encore vous servir.

► peu près autant de chance d'interroger les fous de ce côté-ci de l'Atlantique qu'une simulation de base-ball. Mais attention, en condamnant ce wargame à cause du fond, vous pourriez passer à côté d'une mise en forme brillante voire, osons le dire, définitive. Rangez les bâtonnettes et sortez la brosse à rafraîchir... .

ÉTÉ MEURTRIER

Soyons clairs, un wargame n'a rien à voir avec un produit genre « Aorte Rouge ». La différence est d'ailleurs



d'autant plus désarçonnante qu'elle est bien mise en évidence avec Gettysburg. Deux règles de base : vous n'êtes là ni pour vous procurer des fonds qui vous permettront de soulever et d'entretenir une armée, ni pour réduire en poussière votre ennemi et son matériel ou encore capturer les bâtiments qu'il a construits. On se culte, ici, vous bénéficiez d'emblée d'un certain nombre d'unités variées et on vous indique vos objectifs. À vous de tirer le meilleur de vos hommes pour réussir les missions qui vous sont attribuées. En général, au cours de Sid Meier's Gettysburg, il s'agira de reprendre un point tenu par l'ennemi et de l'occuper encore quand le temps qui vous est imparti sera écoulé. Il semblerait d'ailleurs que Gettysburg soit tombé pendant la bataille dans une faille temporelle où chaque minute dans cette dimension dure en fait deux secondes dans la nôtre. À moins que Sid Meier ait voulu nous faciliter la tâche... Il se peut qu'en cours de partie des renforts viennent vous épauler mais ce n'est pas à vous d'en décider. Hé oui, même quand on est commandant suprême des armées, il faut savoir composer avec l'inattendue. Et rappelons que Gettysburg a eu lieu pendant l'été 1863. Par conséquent, les unités se résument à trois catégories distinctes. Tout d'abord, l'artillerie. Il s'agit de bons gros canons balancant de bons gros boulets bien meurtriers.

3,5 millions de joueurs contaminés...

Le virus se propage encore !

POD

gold

Nouveau Goût
Nouveau Prix !

Elu Meilleur Jeu
20-09-1997
GEN4
Meilleur jeu de course
de l'année
3DIX / Windows™ 95

Formule
enrichie
+ de Fun !

- 32 circuits
- 16 voitures
- Multijoueur



Ubi Soft

ÉGALEMENT DISPONIBLE :
POD EXTENDED TIME, LE ADD-ON :
- 16 CIRCUITS, 8 VOITURES
- EXTRABONUS EXCLUSIF : 8 MOTOS
- 3 CIRCUITS, DES SURPRISES !



Manœuvre d'approche en formation groupée pour représenter à l'assaut un noyau inébranlable.



Ce trait rouge indique clairement la direction du tir et la position de ce canon.

Malgré leur 6500 hommes et quelques 117 canons, les Sudistes vont avoir du pain sur la planche.

► tirs à des distances variables. Ils constituent une force d'appui pratique à longue distance mais servis par des soldats vulnérables face à des charges de fantassins ou de cavaliers. Justement, la cavalerie. Rapide et efficace, elle n'a qu'un petit défaut : elle demande une lourde infrastructure et c'est pourquoi il y en a si peu. N'oublions pas le gros de vos troupes qui, bien sûr, va être fourni par l'infanterie. Les fantassins, ces bons

troufous de base armés de fusils appartenant aux mosquées constitueront les forces vives de vos régiments « Vives », du moins pendant un certain temps car il est évident qu'ils sont aussi les plus exposés et donc les plus faibles de vos unités. Puisque vous connaissez la distribution, parlons du décor. Eh oui, il

n'y en a qu'un. Tout le jeu ne se passe que sur une seule carte. Mais que les obsédés de la variété topographique mettent un bémol pour deux raisons. Premièrement, cette carte est énorme car elle comprend tous les détails géographiques dans un rayon d'environ dix kilomètres autour de Gettysburg. Et 100 kilomètres carrés, ça use, ça use.





Lors de déplacements hors de portée des ennemis, il vaut mieux procéder en colonne, c'est plus rapide

Chaque maison, le moindre bosquet, le plus petit ruisseau ayant été un théâtre d'opération pendant ces trois jours y est fidèlement représenté à sa place exacte. Ensuite, puisque la carte est présentée en 3D isométrique pendant les combats, les dénivelements jouent un rôle prépondérant dans la tactique. Une batterie de canons sera plus efficace en haut d'une colline, un bataillon de fantassins sera plus vulnérable dans un champ mais pourra être protégé par la lisière d'un bois, etc. En plus, comme c'est ➤

Satanés yankees ! Ça va pas être du fun aux cerises de les déloger de là. Hédi mes guerriers !

C'est plus cool de partir se faire descendre au combat sur un air de petite flûte. Et puis les walkman on 1918.



FLYING CORPS GOLD



Revivez avec passion
les combats aériens de
la 1^{re} Guerre Mondiale

Optimisé pour cartes
accélératrices 3D

Mode multijoueur

Editeur de missions

Compatible avec les joysticks
à retour de force



Et si vous possédez déjà Flying Corps et souhaitez recevoir Flying Corps Gold, renvoyez votre CD original + un chèque de seulement 99 FF à :

Ubi Soft / Exchange Flying Corps Gold
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex



empire
INTERACTIVE

http://www.empiresoft.com
01 39 62 02 22
LUNDI-VENDREDI
10H-18H



Ubi Soft

En Pennsylvanie, les pommes sont rouges. Sûrement à cause de la teneur en hémoglobine du sol.



Ne rêvez pas, c'est une scène de transition. Pas de repos du guerrier au menu, c'est un jeu d'hommes.

La situation s'ensuit, il va falloir donner l'assaut pour réveiller tout ça et gagner du terrain.

Même s'ils forment des rangs serrés, le harcèlement de l'artillerie va faire lâcher prise aux Nordistes.



par la même occasion. Et la nouvelle équipe de Sid Meier, Firaxis, nous a emballé le tout dans du 800 par 600 en 256 couleurs. Dieu, que la guerre est jolie !

PETITES MANŒUVRES

Donc il est beau, très beau. Mais ce n'est même pas ce point qui marque le plus quand on joue à Gettysburg. En effet, c'est son ergonomie qui place vraiment la barre très haut. Il serait sans doute faux de parler d'innovation mais qu'est ce qu'il est complet ! On a bien chercher, impossible de trouver un paramètre de combat qui ne répond pas présent à l'appel. Que vous choisissiez le Nord ou le Sud, vous pourrez tout faire de vos soldats. C'est normal, me direz-vous, c'est quand même vous le chef... Néanmoins, comme ce sont des hommes et non pas des petites effigies de carton qu'on pousse sur une carte, ils auront des réactions,

La débâcle des Sudistes est sans appel, il vaut mieux alors se regrouper sur les lignes arrières.





**Avec Kaiwin, une gamme complète de micro-ordinateurs,
d'accessoires et de périphériques.**



Český rozhlas Česká televize | Krušnohorský výběr | 01 49 84 94 14

Le présent document est la traduction officielle de l'ensemble de nos conditions d'utilisation ci-dessous. Pour connaître les autres langues, contactez-nous au 01 49 84 94 14.



CONNEXION

Das „Leben“ der Kinder - ein Kulturspiel - Schriftenreihe 10

Pour recevoir le catalogue Karmen, envoyez un courriel à
Karmen, 51 Av des Pipeliniers, Magog H3J 6T3, Québec, Canada.

Nom

[About](#)

ADRESSE: **Weltmarkt** 100-102

www.pedel.com

Tel: 010-65313545

L'OPINION D'OLIVIER

★ D'accord, je suis un passionné du genre et certains produits qui ferment graphiquement dresser les cheveux sur la tête de certains arrivent à m'enchanter. N'empêche que Gettysburg est fabuleux, et que pour une fois, on tombe sur un vrai wargame en temps réel (Total War et Warcraft ne sont pas vraiment des wargames mais plutôt des « gestion-stratégie »). Mon seul regret : qu'il prenne pour cadre une époque dont nous français n'avons rien à secouer. Vivement la même chose avec l'Empereur que je puisse me faire de l'Anglais !



Voilà ce qui arrête quand on lance la charge avec un régiment contre deux. Prenez le large...



Les renforts arrivent comme Zorro, sans se presser. Il fait temps à votre rythme les gars...

HIT

Sid Meier's Gettysburg

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Ergonomie
- Intelligence artificielle
- Durée de vie

Les moins

- Vidéos intermédiaires
- Sujet très américain ?
- Peu d'innovations

► un plan purement tactique que votre totale manœuvre sur vos soldats constituera un élément décisif. Il vous appartiendra de veiller à ce que vos hommes soient le plus efficaces possible. Tout peut se jouer sur un détail comme la direction vers laquelle ils font face ou la formation de l'unité elle-même qui modifie son rayon d'action. Il faudra également

prendre en compte leur expérience car si certains régiments sont de véritables Rambo, d'autres tiennent plutôt de la 7e Compagnie...

SES CÉSSIONS RÉSEAUX...

Tout cela pourrait sembler bien compliqué au jeu citadin assailli par le souffle du combat que vous êtes. N'ayez crainte, une fée pleine de compassion pour vous s'est penchée au-dessus du berceau de Gettysburg et lui a implanté un des tutoriels les plus complets qui soient. Véritable école d'officiers virtuelle, il vous proposera quatre missions d'entraînement pour faire vos classes. Même si cela paraît court, c'est amplement suffisant pour assimiler les différentes tactiques et pas, comme rien ne vient l'expérience, c'est au combat « réel » que vous gagnerez vraiment vos gallons de général. Cet apprentissage en prélude à un jeu aussi complet que Gettysburg devrait permettre à bon nombre de novices d'aborder le monde des wargames sous les meilleures auspices. Et, si

parmi vos connaissances se compte des moddes du genre, vous pourrez les inviter à participer aux combats grâce au réseau. Vous pourrez par exemple réunir jusqu'à huit joueurs, scindés en deux équipes, le Nord et le Sud dont chacun des membres aura la responsabilité d'un ou deux régiments. Tous les protocoles habituels sont supportés, mail modem, carte réseau, modem. Ça plus est, Gettysburg est livré avec le kit de connexion à MP4Play qui vous permettra de vous faire plein d'ennemis sur Internet. Face à un pendu aussi abouti que Gettysburg, on comprend que ce n'est pas par mégalie que Sid Meier signe ostensiblement tous ses jeux. C'est de la fierté et il peut se le permettre.

Xavier Hanart

L'AVIS DE XAVIER

► Autant l'avouer tout de suite, Gettysburg est en fait le premier wargame auquel je joue. La claque que j'ai prise en est d'autant plus forte. Vivant et attrayant, il ne lui faut que quelques parties pour vous scotcher à l'écran. Sa difficulté totalement ajustable rend ce jeu accessible aux novices... et je sais de quoi je parle. ► Les paramètres de combat et de stratégie sont infinis ce qui augmente d'autant la durée de vie du jeu. De quoi ruiner tout rapports sociaux... Chérie ! C'est tes valises qui sont dans l'entrée ?

En début d'escarmouche, les canons sont souvent repliés. À vous de les piéter en position de tir.





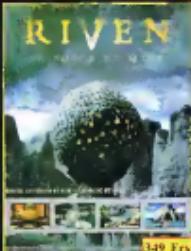
DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION



CYBERVISION JEUX CYBERVISION



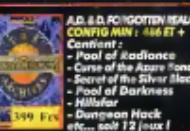
TOMB RAIDER 2 VF



MYST 2 : RIVEN VF



ULTIMA ONLINE VO



- Pool of Radiance
- Curse of the Azure Bonds
- Pool of the River Styx
- Pool of Darkness
- Hillsfar
- Dungeon Hack
- etc... soit 12 jeux !



- Shattered Land
- Wake of the Novager
- Strahd's Possession
- Wraiths of Aranna
- Wraiths of Aranna
- Al-Qedlin Genii's Curse



Diablo Lord Monitor VO et Necromancer Monitor VO



Turlek



Jedi Knight VF



Flight Simulator HIT !! VF



Sierra Pro Pilot VO



Hexen 2 VF



Joint Strike Fighter VF



Flight Unlimited 2W



Lands of Lore 2 VF



Baphomet 2 VF



Capitalism Plus NF



Myth VF



Resident Evil VF



Birthright VO



Battleshade VF



Total Annihilation VF



Mercenaries VO

EXCLU CYBERVISION



- X Atlantis VF : 399 Frs
- X Tie Fighter VO : 349 Frs
- X Rama VO : 399 Frs
- X Creatures VF : 299 Frs
- X Prime Target : 299 Frs
- X Duke Nukem 3D : 369 Frs
- X Marathon Infinity VO : 299 Frs
- X Marathon Trilogy Box VO : 499 Frs
- X Master of Orion 2 : 479 Frs
- X Warcraft 2 VF : 399 Frs
- X Command & Conquer : 399 Frs
- X Damage Incorporated : 299 Frs

**NOTRE
ADRESSE :**
7, rue de
Lappe
75011 Paris
Boutique - Ouvert
tous les jours sauf
le dimanche de 10H à 19H

**PLUS DE
15000
JEUX OCCAZ
EN STOCK !**

3615 CYBERVISION

3617 CD GRATIS

**COMMANDEZ et
REGLEZ par CB au
01 43 14 04 49
De 9H à 19H sans interruption**

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Je commande à réumer à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envoyez sous plis discrets

Prénom _____

N°

PRODUIT

PRIX

postal _____

Ville _____

à par : Chèque Mandat CB Signature :

Date : / /

FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL

30 Frs

ENVOI COLISSIMO (par 48h chez vous)

69 Frs

06 11 007

TOTAL

300 produits disponibles

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

CATALOGUE GRATUIT

www.cybervision.info.com

100% jeux + de 450 soluces



nterne.
rez votre E-mail

Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

les soluces

Plus de 450 solutions de
jeux : Diablo, Tomb Raider,
Alerte Rouge...

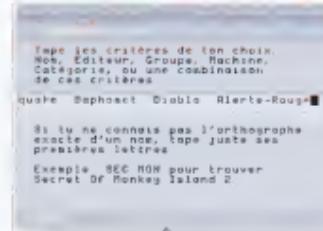
les Petites Annonces

aines des affaires

les trucs et astuces

des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
plus de 1000 jeux

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème
en quelques minutes.



Joint



Éditeur Eidos. Format CD-Rom PC. Genre Simulation de combat.
Prix Env. 150 F. Sortie 15 novembre. Config. Mini. P90, 18 Mo, CD 4x
Config. Recom. P166, 32 Mo, CD 8x, carte 3Dfx.

Strike Fighter

Avions classés X

Innerloop, une nouvelle équipe de programmeurs, veut se faire un nom dans la communauté des développeurs de simulations. C'est chose réussie avec leur Joint Strike Fighter, qui nous offre un siège en avant-première dans les chasseurs du futur !

Nous naviguons déjà en plein futur avec la vague déferlante de simulateurs de chasseurs d'Innerloop. Nous projetent au-delà en basant Joint Strike Fighter sur la génération suivante de chasseur-bombardier américain. Pour ce projet, deux constructeurs sont actuellement en lice pour remporter le marché : Boeing avec son prototype X-32, et Lockheed-Martin (à qui l'on doit déjà le F-22) avec le X-35. Même si le gouvernement américain ne choisira finalement que l'un des deux, Innerloop ne fait pas de jaloux et vous permettra de voler sur l'un ou l'autre de ces avions, ce qui malheureusement ne change pas grand-chose, les deux prototypes ayant à peu près les mêmes caractéristiques. Si vous voulez vous en rendre compte par vous-même, vous pouvez lancer l'option « Dogfight » qui vous permet de vous mesurer en combat rapproché à des vagues toujours plus importantes d'avions ennemis. Cette option vous permettra aussi de vous familiariser avec les commandes de votre appareil, similaires sur le X-32 et le X-35, avant d'attaquer les différentes



Le survol des zones habitées est toujours un grand moment, et permet d'apprécier la variété de l'architecture.



Vue du sol

Même au sol, le détail des véhicules et des objets en général est impressionnant comme en témoigne ce T-72.



Le système de vol, même s'il n'est pas toujours très pratique, ne manque pas de vues spectaculaires !

► campagnes qui vous sont offertes. De difficulté croissante, vous pourrez d'abord accéder à deux théâtres relativement calmes, l'Afghanistan et la Colombie. Ce n'est qu'après avoir triomphé dans ces deux pays que le haut commandement vous enverra vers des missions encore plus difficiles, en Corée, et dans la Péninsule de Kola, aux portes de la Russie.

Ensuite, vous pourrez toujours tenter de battre vos amis en duel par modem, réseau ou Internet, mais on aurait apprécié une option multijoueur plus étendue.

DU DYNAMISME DANS L'AIR

Bien que pour chaque campagne les objectifs restent invariably les mêmes, vous aurez toute latitude

dans le choix de vos missions. Au retour de chacune d'elles, la situation des différents objectifs se met à jour sur la carte des opérations. Vous pouvez alors planifier une nouvelle sortie ou attendre en laissant passer un peu de temps, si par exemple vous préférez tenter une attaque de nuit. La création des missions est très simple, et vous pouvez laisser l'ordinateur proposer un plan de vol ou le créer vous-même en quelques clics de souris. Le seul reproche concerne l'armement de vos avions, que vous ne pouvez modifier, et qui ne comprend que des missiles air-▶

ATTAQUE FURTIVE

Pour modéliser les deux avions que vous pourrez piloter, Innerloop a bénéficié d'informations provenant du Pentagone mais aussi de spécialistes en matière d'armement. D'un design similaire, le X-32 de Boeing et le X-35 de Lockheed Martin sont conçus pour effectuer des missions très variées, principalement des attaques air-sol sur des objectifs situés très loin derrière les lignes ennemis, mais aussi le soutien des troupes au sol comme la destruction des moyens sol-air ennemis. Le seul domaine dans lequel il n'excelera pas sera le combat air-air, plutôt réservé au F-22.



IMAGINA INFO

PRIX FRACTALISÉS

PROMO DU JOUR



N°1 DU MULTIMÉDIA

MÉMOIRE

Mémoire 8 Mo EDO	179
Mémoire 16 Mo EDO	349
Mémoire 32 Mo EDO	679
SORAN 32 Mo	799
SORAN 64 Mo	2259

CARTE VIDÉO

Mytique 220 + 4 Mo DEM	879
Mytique 220 + 4 Mo boîte	1039
3D virus 2 Mo	259
3D virus 4 Mo	359
Millennium II 4 Mo DEM	1299
Millennium II 4 Mo	1699
Extremus Mytique 2 Mo	319
Extremus Mytique 4 Mo	479
Extremus Mytique 8 Mo	699
Extreme Millennium II 4 Mo	879

CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D

3D Master Diamond	1199
3D Master Diamond + Jeux	1349
3D Flightgear Orchid	1289
3D Andromède Power Y3 + Jeux	1579
3D Apocalypsis 3D+ + jeux	2390
Matrix 3D	790

MONITEUR

14" HECH 0.38 p	1199
15" HECH 0.38 p	1499
15" PANASONIC 0.27 p	2099
17" PANASONIC 0.25 p	2399
15" MITSUBISHI 449 KA 0.25 p	2999
17" HECH 0.38 p	3199
17" ITALIANA 0.25 p	4859

CARTE MÈRE

AGUSTIN TX-ITE 512Ro	1029
AGUSTIN TX-ITE ATX 513Ro	1139
AGUSTIN LX-ITE ATX 513Ro	1239
AGUSTIN LX-ITE ATX 513Ro	1459
MSI 5156 TX 512 Ro	929

CPU

INTEL 386 MMX	1099
INTEL 386 MPX	1119
INTEL 386 MPX	2739
CYRIX 386	1139
CYRIX 386 200	2099
CYRIX 386 233	=
AM2 K4 166/200/233	=
INTEL PENTIUM II 233	4359
INTEL PENTIUM II 240	6219
Venel pentium/cyrix	49
Venel TX37E	79

DISQUE DUR

2.1 Go Quantum Ultra DMA	1410
3.2 Go Quantum Ultra DMA	1716
4.1 Go Quantum Ultra DMA	2040
Lecteur de disquette	159
Disque des SCSI	49

BOÎTIER

Mid Tower	249
Mid Tower ATX	259
Mayenne Tower	249
Mayenne Tour ATX	629
Grande Tower	599

CARTES SON

Sound Blaster 16 8 Mo 44Khz	119
Sound Blaster 16 8 Mo SCSI	389
Sound Blaster AWE 64 8Mo	949
Sound Blaster AWE 64 gold	1359
Sound Blaster AWE 64 gold + 4x	1819

DISQUETTE

2 x 300 watts	129
2 x 120 watts	169
2 x 240 watts	229

DRIVERS

CD ROM PHILIPS	17
CD-ROM 128 Mo	15
Clavier 105 L. classique	69
Clavier 105 L. KETTERING	149
Rock 10E amovible	99
Rock SCSI amovible	119

SOURIS

Microsoft OEM	119
Logitech 3 buttons	139
RESEAU	
Compaq NE2000 PCI	119
Câble Réseau 2 mètres	39
Câble Réseau 5 mètres	39
Câble Réseau 10 mètres	49
Boitiers	15

HOUSSES

OLITEC 33440	=
US Robotics 56K Flash ext.	1179
US Robotics 56K Flash Message	1349
Diamond 32AB Separateyez int.	529
Diamond 32AB Separateyez ext.	639

SCHMID

PHANTOM 9000 parallèle	916
MICROTEK SME SCSI/SCSI	1399

CD-ROM

24x SOHT	659
24x Slot in PHIONEX	719
12x PHIONEX SCSI	249
8x PHIONEX SCSI	2669
GRAYEUR PHILIPS/YAMAHA	=

Informations : Veuillez nous faire savoir si certaines de nos offres d'articles sont dépassées. Toutes les offres sont sujettes aux dernières décisions.

Offres TEC : Valables dans la Région Nouvelle-Aquitaine. Toute offre est soumise à l'acceptation de l'éditeur. Toute offre est soumise à l'acceptation de l'éditeur. Toute offre est soumise à l'acceptation de l'éditeur.

D'après l'avisement à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, il est rappelé que l'accès à l'ensemble des informations personnelles sous contrôle.

IMAGINA ☎ 05 46 28 20 20

Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE

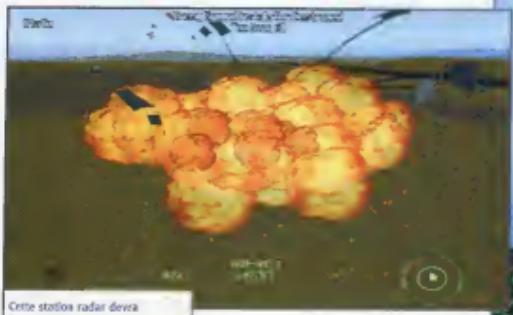
Fax : 05 46 34 11 56

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours.

Contactez-nous !

FRAIS DE PONT
Colissimo avec remboursement
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 20 kg : 99 F
10 à 25 kg : 129 F
Un option :
Colissimo avec remboursement +41 F
Relais / CB / Virement

IMAGINA assemblé votre PC 159 F



Cette station radar devra former ses parties longtemps après avoir fait connaissance avec vos bombes !



La vue nadir vous permet de garder votre ennemi en vue, par exemple pour abattre ce bombardier

► au... Par contre, vous pouvez choisir leur type d'avion entre le X-32 et le X-35, mais aussi éventuellement opter pour le F-22 ou le F-16, quoique ce dernier n'ait rien de furtif et risque surtout de vous faire repérer... Après une mission, les

génent une cible prioritaire avant de l'attaquer elle-même. Mais n'attendez pas trop longtemps après, car l'ennemi dispose quand même de

10 avions pour l'ensemble de votre escadron. Les missions suicides sont donc vivement déconseillées ! L'ensemble des quatre campagnes devraient vous occuper très longtemps, car si une quinzaine de sorties sont nécessaires pour réussir la campagne d'Afghanistan, il vous en faudra, d'après les programmeurs, une bonne soixantaine avant de venir à bout des Russes dans la péninsule de Kola !

« Le look arcade des cockpits cache en fait un modèle de vol très réaliste. »

dégâts que vous causez à l'ennemi se reflètent aussi dans les sorties suivantes, ce qui vous permet par exemple d'éliminer les sites sol-air ou les patrouilles aériennes proté-

rées et peut remplacer ses pertes ! Par contre, les vôtres sont plutôt limitées. En effet, vous ne disposez que de cinq pilotes pouvant remplacer vos propres pertes et



Tandis que vous pouvez choisir de décoller de votre base, vos trois alliés vous atterrissent déjà dans les airs

Le cockpit virtuel vous permet de regarder facilement dans toutes les directions, les boutons des MFD restant actifs.



Les avioles ennemis sont assez faciles à éviter, mais parfois vous vous retrouvez submergé sous leur nombre !





Ce troisième Cavalier est sorti des ténèbres et menace l'humanité...

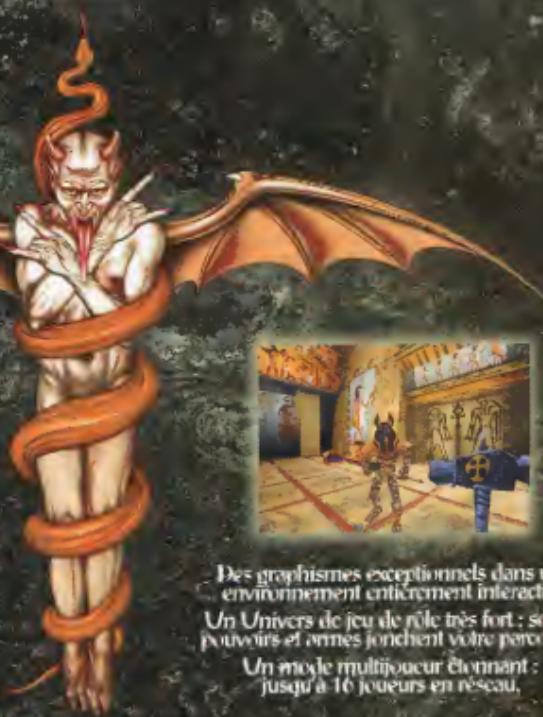
Partez en croisade pour combattre Eidolor et tous ses Spires.

Affrontez la mort, la guerre et la famine...



Disponible sur PC CD-ROM
en version Française

"Un croisement inédit entre Diablo
et un Quake - Génération 4"



Des graphismes exceptionnels dans un environnement entièrement interactif.

Un Univers de jeu de rôle très fort : sorts,
pouvoirs et armes jonchent votre parcours.

Un mode multijoueur étonnant :
jusqu'à 16 joueurs en réseau.

HEXEN II

Faites votre prière...



ACTIVISION

DISPONIBLE SUR :

MET LIFE MET SOFT
16 26 10 40 32

<http://www.ultrasoft.fr>



SIMPLE ET EFFICACE !

L'écran de préparation de missions, malgré son apparence simplicité, vous permet de créer un plan de vol précis en un temps record uniquement à l'aide de la souris. En bonus, des photographies de reconnaissance nous permettent de vous rendre compte de la topographie des secteurs où se trouvent les cibles prioritaires ainsi que des défenses qui les protègent. En plus, même si cela semble plus scripté que dynamique, des rapports réguliers vous tiendront au courant de l'évolution de la situation.



Malgré toute sa bonne volonté,
ce transport colombien n'échappera pas
à vos missiles AIM-120.



► nombreux objets au sol qui vous permettent d'apprécier vraiment la rapidité de votre déplacement. C'est justement là, au ras des mottes, que

mission vous aurez à faire le choix entre furtivité et force de frappe, sachant que vous ne pouvez emporter que quatre armes à l'intérieur des

et dans des campagnes comme la Corée ou la péninsule de Kola l'ennemi ne mettra pas longtemps avant de vous repérer sur ses radars. Joint Strike Fighter offre aussi de nombreux choix tactiques au niveau de la gestion de vos affaires, auxquels vous pouvez donner des ordres individuellement. Par contre les programmeurs ont un peu abusé dans la multitude d'options proposées, et il faut souvent naviguer dans de nombreux sous-menus, tout en maintenant la touche « shift » appuyée, pour par exemple changer de formation ou assigner une cible à l'ennemi. Dans le feu de l'action, ce système de menus s'avère très lourd à gérer. On retrouve aussi ce défaut dans le système de vue, qui offre beaucoup, voire trop, d'angles différents, tandis

« Pour la première fois, vous pourrez frôler la cime des arbres à vitesse supersonique ! »

C'est toujours un plaisir d'admirer les effets de l'esse flare et de l'ombre dynamique, ici obéaus sans 3Dfx !

vous passerez le plus clair de votre temps, car votre principal objectif sera d'éviter de vous faire déetecter pour surprendre l'ennemi. À chaque

baties de votre avion. Si vous doublez votre capacité en en placant aussi sous vos ailes, vous deviendrez alors beaucoup plus facilement détectable.

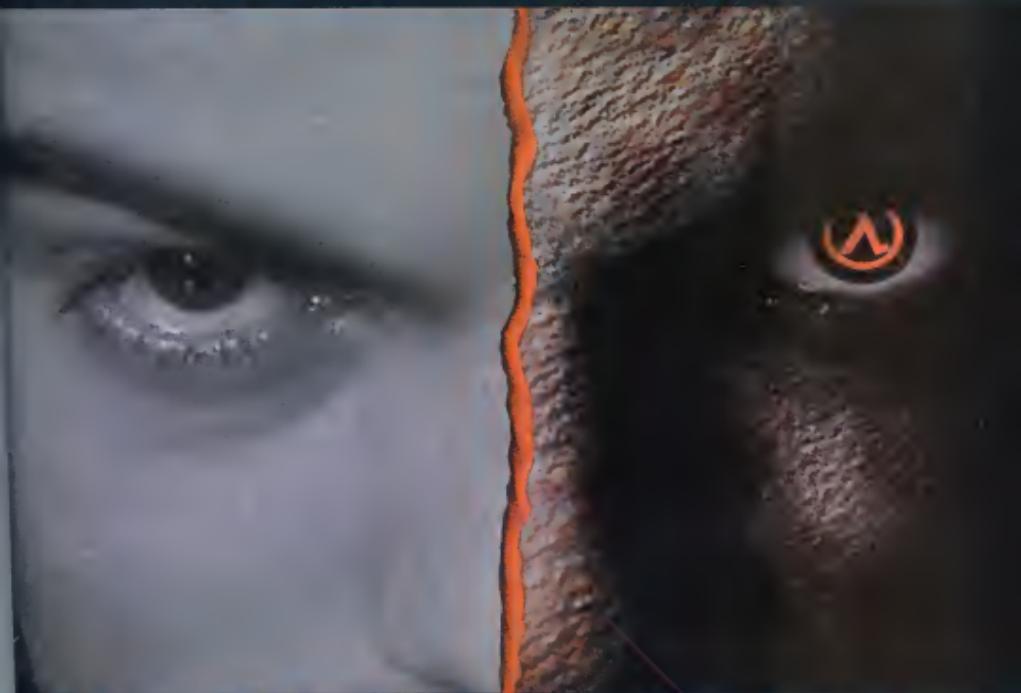
Dès qu'ils se sentent repérés les bombardiers ennemis tournent brûle et s'éloignent à pleine régime !



Le scénario se déroulant en Corée vous fera découvrir des adversaires très dangereux, comme ce MiG-21.



FALLAIT PAS Y TOUCHER !



« Prix du meilleur jeu d'action » - GamePen's Best of E3 Awards • « ... Le moteur le plus novateur depuis l'invention du décompte à - Joystick » • Le jeu le plus remarqué [...] tant par sa perfection graphique que pour l'intelligence artificielle de ses adversaires, » - PC Player » • Un des jeux les plus attendus de cette fin d'année » - PC Team • « Half-Life sera le hit de votre Noël ... » - PC Magazine » • Le doigt de Dieu le plus prometteur ... » - L'Indépendant



HALF-LIFE

S I E R R A

<http://www.sierra.fr>

L'AVIS DE FRED

Difficile au premier abord de ne pas être emballé par Joint Strike Fighter, qui offre tout ce qu'un pilote de combat virtuel peut rêver : une campagne dynamique, des graphismes superbes, et des avions dont le pilotage offre un vrai challenge. Mais il faut garder à l'esprit que sans 3Dfx, la fête sera probablement gâchée par une vitesse d'animation très moyenne. Et même si la jouabilité est excellente, il reste quelques petits défauts au niveau de l'interface qui empêche Joint Strike Fighter de se hisser au rang de classique.



*Hiver 1999-2000
Avec ces grands sapins défilant sous vos pieds, le rase-mottes est très impressionnant dans la période de Noël.*

Jamais on avait pu voir des villes aussi détaillées dans un simulateur, sans en trop faire souffrir sa fluidité !



L'option dogfight vous permet de tester vos réflexes en combat rapproché, contre ce Su-27 par exemple.



► que le padlock a un peu trop tendance à se locker sur tout ce qui bouge dans votre champ de vision, et pas spécialement les menaces les plus directes... Mais si l'on excepte ces petits péchés de jeunesse, Immerloop démontre là qu'ils s'y connaissent en matière de simulation.

FORT EN POLYGONES

En plus, au niveau technique, ces déables de Norvégiens assurent au moins autant ! Ces anciens démo-makers ont développé un moteur 3D original appelé IFS capable d'afficher un nombre de polygones impressionnant sans trop ralentir la vitesse d'animation. Ainsi, on peut voir apparaître au sol des villes qui rassemblent des immeubles s'étendant à perte de vue, et de véritables forêts qui défilent à toute vitesse sous votre chasseur. En plus d'un effet de pixelisation inexistant au niveau du sol, l'IFS affiche un horizon quasi-infini, qui vous permet de déviner au loin la configuration du terrain. Le tout est mis en valeur par des sources de lumières générées dynamiquement,

en 65000 couleurs s'il vous plaît ! Malheureusement, le miracle s'arrête là, car sans carte accélératrice 3D cette profusion de détail exige un processeur à la hauteur, et sur un P166 il faut baisser la résolution en 512x384 pour obtenir une fluidité seulement correcte, après avoir singulièrement bousculé le niveau détail de surcroît. En fait, seuls les possesseurs de P200 minimum ou d'une carte 3Dfx pourront vraiment profiter du jeu. Avec cette dernière, même si les textures au sol sont beaucoup moins détaillées, on remarque surtout un gain non négligeable en fluidité ! Immerloop innove aussi au niveau du son avec des bruitages stéréo très bien réalisés, mais surtout avec des réponses variées pour chacun de vos ailes, qui vous parlent pour la première fois avec des voix différentes ! En somme, Joint Strike Fighter se démarque des autres simulations par son originalité et ses nombreux tours de force techniques, mais seuls les possesseurs d'une 3Dfx ou d'un Pentium très puissant pourront malheureusement apprécier pleinement les sensations de vol qu'il peut procurer. ■

Frédéric Marié

HIT

Joint Strike Fighter

Graphisme ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Campagnes dynamiques
- Le réalisme de vol
- Les détails au sol

Les moins

- Lent sans 3Dfx
- Système de vues
- Multijoueur limité



Si après une mission vous avez besoin d'évacuer le stress, rien de tel qu'un jogging jusqu'à votre base !

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

ACTION IMMEDIATE

Acta Universitatis Szegediensis

1977 July 1—Clementine Ma, M. M. Wong, and I went to the Chinese New Year Festival at the Chinese Cultural Center. We saw the 16th Annual Parade of 21 groups from Boston. M. M. brought along PCP to do a demonstration of the three-tiered flower. The flower was presented to the Chinese Consul General, Mr. Li Chin-tung. The Chinese Consul General was very pleased.



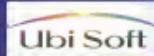
- Une gestion intelligente des terrains.
 - Une action variée et sans merci.
 - Une IA entièrement paramétrable.
 - Un éditeur de mission unique et un mode multiples évolutionnelles.



**DISPONIBLE SUR PC CD-ROM
WINDOWS® 95 EN VERSION
FRANÇAISE INTEGRALE.**

007 LINE 001 5007
0036 00 46 22

<http://www.ubisoft.fr>



AURAD



ACTIVISION

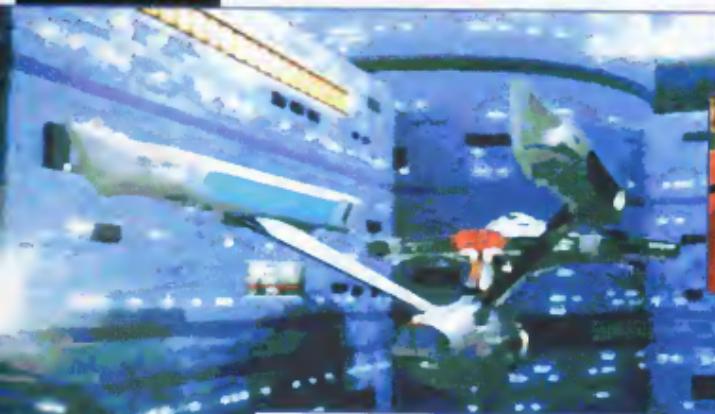
Avec Starfleet Academy, Interplay nous propose d'entrer, sans qu'il soit nécessaire de s'y inscrire impérativement avant de partir en vacances, à la fac la plus courue de toute la galaxie.
De quoi donner envie à beaucoup de reprendre leurs études.

Star Trek : Starfleet Academy

Le cadet de vos soucis

Disons-le tout net, ce jeu devrait toucher beaucoup de monde. Celui qui cherche un jeu d'aventure trouvera son bonheur de même que le fou du simulation de vol. Il touchera les fans absolus de la série qui y joueront en pyjama acrylique. En fait, Star Trek Starfleet Academy constitue un point de départ

vos promesses de jeune fermier, capable de tirer des rats volants à 800 mètres à bord de votre P-16 à fond la caisse dans les canyons de Tatooine, vous propulserez sur la passerelle de l'Enterprise ? Pour les critères de l'institution d'élite qu'est la Starfleet Academy, disons que cela constitue à peine un bon début. Avant de vous retrouver « pour de vrai » au milieu de hordes de boutons qui égouttent en



L'Enterprise. Même en vue arrière, elle a plus de greffe qu'une station Mir. Elle est plus fiable aussi.



Ce bellâtre caïffaïren essayant de faire moins que ses 80 ans, c'est le cadet Ferrier. Autrement dit, vous

Format CD-Rom PC
Éditeur Interplay
Ssortie Novembre
Prix Env. 85 F
Genre Aventure/Simulation
Config. Mini, 128 Mo, carte SVGA, CD-Rom, 16-S MFP
Config. Recom. i4, 200 MHz, 32 Mo joystick

censé pour apprendre l'un des univers les plus riches et les plus étendus de la science-fiction. Tout ça à cause d'un concept tout simple : permettre au joueur de faire ses classes dans le penu d'un jeune cadet bien décidé à accéder un jour au rang de capitaine. Alors comme ça, vous imaginez que

faisant « blip » et « ping », il va falloir vous taper des heures de vol simulé qui vont vous apprendre à gérer toutes les capacités de votre vaisseau. Ne croyez surtout pas vous en tirer à bon compte. Votre bâtiment à beur vire comme un cabri, il va falloir le ménager, prendre le large, contre-

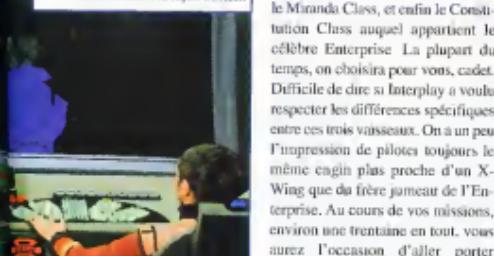
attaquer, choisir vos projets, donner la priorité à certaines réparations au détriment d'autres, distribuer l'énergie disponible au mieux, interroger vos ennemis, demander des renforts, scanner vos cibles, etc. Il vous faudra superviser votre personnel chargé de la barre, des communications, du poste scientifique (fouam avec son inévitable vulcan) et l'ordinateur. Vous pourrez même consulter une base de données assez complète qui vous permettra parfois de mieux cerner ce qu'on attend de vous et

Star Trek : Starfleet Academy



Pour récupérer un objet sans rester à respirer pendant 10 minutes, une seule solution : le rayon tracteur.

Le poste scientifique sera surtout à justifier la présence d'un vulcain à bord. Il a un avis sur tout, c'est ça.



Les vulcains, frusques de seules patentes, sont un peuple dont l'âge Mœre est le dieu.



dans quoi vous vous embarquez. Ça a l'air impressionnant comme ça mais n'utilise de vous faire greffer des tentacules, deux mains suffisent grâce aux raccourcis-clavier.

FRONTIÈRE DE L'INFINI

Afin que votre apprentissage soit le plus complet possible, Starfleet vous entraînera à bord de trois types de vaisseaux différents. L'Orbital Class,

sauveurs à des alliés, escorter des cibles en puissance, détruire les mines dans une zone donnée, sauver des dignitaires d'enlèvement ignominieux, etc. Évidemment rien ne se passera jamais comme c'était initialement prévu. Il y aura toujours quelqu'un dans le secteur avec de bonnes raisons de vous prendre pour cible et il vous apprendra de gérer au mieux la situation. Voilà l'essence



En plein écran dans les 6 heures d'un adversaire. Comme quoi le honneur tient à peu de choses.

même de ce jeu, cette sorte de mise en abîme qui en fait un simulateur de vol au sein duquel on se sent essentiellement d'un... simulateur de vol. Peut-être pourrait-on croire que ce scénario soit démotivant car, vu qu'aucun vaisseau ou vie ne soient «vraiment» en danger dans le jeu, pourquoi se sentirait-on concerné ? Pas d'inquiétude, la difficulté et la complexité croissantes des missions auront tôt fait de balancer par-dessus bord toute considération philosophique. Et sans combinaison pressu-



Le Capitaine Sulu, même ille, reste toujours fidèle à son poste.

risée. Heureusement, vous aurez dans un premier temps droit à un tutorial, particulièrement poussé lors des deux premières missions qui vous apprendra avec précision à vous servir de vos commandes. Et si vous écoutez les conseils des instructeurs sans foncer dans le tas comme un bounin (ou un Klingon, c'est pareil), vous devriez rejoindre la Starbase sans encombre. N'oubliez pas néan-



James Tiberius Kirk, notre maître à tous, en plein séminaire sur les mœurs de la gent xénoféline.

Votre Miranda-class en pleine sortie de Warp.
Y'a pas à dire, c'est plus classe qu'un démarrage au feu rouge



Le Miranda-class. Moyen de gamme versant utilisé pour les missions d'exploration dangereuses.



moins qu'on attend également de vous que vous fassiez preuve d'initiative dans vos décisions. À bord, c'est quand même vous le seul maître après Dieu...

L'ANCIENNE GARDE...

Liè, on entrevoit le côté «aventure» du jeu car beaucoup de questions ont des réponses multiples et vos choix ont des répercussions sur la suite des

moral ou éviter de courroucer un adversaire chatouilleux du disrupteur. Pas de massacre inutile donc, vous n'avez pas forcément toujours raison même quand vous suivez les instructions à la lettre. Il faudra parfois vous montrer magnanime, oublier de pilonner tout ce qui bouge et discuter afin d'obtenir le renseignement qui vous permettra d'avancer dans l'aventure ou d'optimiser votre tactique pour l'échauffouré suivante. C'est un état d'esprit qui vous permettra d'interroger rapidement vos instructeurs, ces illustres aînés aux visages brûlés par les vents stellaires et les résidus plasmaques. Comme ce jeu est une licence Star Trek, on a fait appel aux indéboulonnables membres de l'équipage de l'Enterprise d'origine, soit du moins à ceux qui ont pu venir sans se faire éjecter. Apparaissent donc le toujours jeune et fringant Captain Kirk alias William Shatner accompagné des juvéniles Captain Sulu et Lieutenant Chekov, respectivement George Takei et Walter Koenig à la ville. On ne peut pas dire que leur présence soit déterminante pour le cours de l'histoire.

IMAGE DE MARQUE

Le soft en lui-même est constitué de cinq CD ce qui peut paraître beaucoup mais qui s'explique par l'abondance des scènes vidéo. D'ailleurs, on peut dire que Starfleet Academy louche délibérément vers le cinéma dont il est issu. Après l'installation du presque tout neuf

événements. C'est vrai pour la réussite d'une mission mais également en ce qui concerne les intervenants, qu'il s'agisse de l'équipe sous vos ordres ou de vos ennemis. Il faut savoir ménager la sensibilité de chacun de façon à ne se mettre personne à dos et pouvoir maintenir un bon

Le poste de pilotage avec pleine vue sur un vaisseau ennemi. Dans deux secondes, on fera hurler le plasma. Sortez les mas-s-mâles !



Comme quoi on peut ressembler à une schtroumpfette qui aurait le câble et n'en être pas moins féline.





Non, notre maquettiste connaît son job.
Voilà l'effet que produit une entrée en vitesse
explosive ou warp.



Radar et écran en rânes dans
une nébuleuse. Voilà ce qui se
passe si on oublie la révision des
12000 parsecs.

DirectX 5, on vous envoie le tout nouveau clip de présentation de Dolby Surround, procédé dont ce jeu tire la quintessence tant dans les scènes cinématiques qu'au beau milieu des missions. Sochez aussi, que Starfleet Academy tire partie des cartes 3Dfx et que d'emblée, il se calibre au mieux en fonction des capacités de votre machine. Qui plus est, la version que nous avons testée était présentée comme optimisée pour le MMX, mais, après l'avoir fait tourner sur ce type de machine puis sur une bécane avec un processeur «normal», la différence ne nous a pas sauté aux yeux. Pour Starfleet Academy, Interplay a également mis au point une technique de mapping des objets capable de devenir translucide. C'est bien vu pour un jeu dans lequel au moins deux races, les Klingons et les Romulains utilisent des vaisseaux pouvant se rendre invisibles au radar et à l'œil nu. Le principe lui-même n'est pas original mais l'effet visuel final est très soigné.

qu'entre les missions abonde en ce sens. En tant que cadet, dans un simulateur censé vous apprendre votre boulot, il est bien normal que vous ne disposiez que d'un seul vaisseau et d'un seul essai pour réaliser vos objectifs. Ça correspond à la réalité, si l'on peut dire. Sur un plan pratique, sans joystick point de salut. Tenter de jouer au clavier est une torture mentale et toute votre valium va y passer. ■

Xavier Hanart



Le Constitution-class, véritable porte-avions de la Fédération. La terreur des Klingons et des Romulans.

Non, le prof n'a rien contre vous. Osez vous réussir ou échouer, il fait cette tête, style sévère mais juste.

HIT

Star Trek : Starfleet Academy

Graphisme ★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★

Durée de vie ★★★★

Les plus

- Ambiance prenante
- Rendu 3D réussi
- Le son ! Et la musique !

Les moins

- Les bons sentiments
- Missions stériles
- Vaisseaux identiques

ÇA ESPACE OU ÇA CASSE

En ce qui concerne l'interface, tout est assez clair et classique. Bien sûr, les différents écrans de configuration et autres ont été habillés pour ressembler aux systèmes embarqués dans les vaisseaux de la Fédération. C'est un sujet que Interplay avait déjà bien corrigé il y a trois ans avec «Judgment Rules» et cela contribue vraiment à l'ambiance «immersion totale» de Starfleet Academy. Même le fait de ne pouvoir sauvegarder

L'AVIS DE XAVIER

★ Situé entre Wing Commander pour l'aventure et X-Wing pour la simulation, Starfleet Academy permet d'entrer de plein pied dans l'univers Star Trek. Si ce jeu, beau et prenant, souffre néanmoins d'un manque certain d'intensité, cela permet au joueur de s'en sortir davantage avec de la diplomatie qu'avec ses armes. **★** La réalisation graphique très signée est soutenue par une musique bien dans l'esprit des compositions originales et de longues scènes vidéo de bonne facture émaillent l'ensemble. Oubliez vos préjugés et plongez... .

Un an après un atterrissage réussi sur Windows 95, Flight Simulator revient dans une nouvelle version destinée à séduire tout le monde, des pros aux amateurs. Doit-on vraiment jeter l'ancienne version et mettre les gaz ? Où sont les parachutes ? Réponses ici !

Flight Simulator 98

Par-delà les nuages

Faute de concurrence, on peut affirmer que Flight Simulator est le meilleur simulateur d'avionnage civil depuis de très longues années. Et ce n'est pas la version 98 qui le démentira. Les modèles de vol ont été encore améliorés (pourront-ils

encore aller plus loin ?) et permettent aux sensations d'être toujours au rendez-vous, encore plus réalistes, toujours plus ponctues. Mais si la fidélité est depuis longtemps l'atout essentiel de ce jeu, des retouches viennent régulièrement ponctuer les différentes versions qui s'enchaînent. La dernière, (la 6) était déjà très réussie car extrêmement bien adaptée à Windows 95 : quelques nouveautés intéressantes, une animation rapide sur de modestes configurations, bref, tout était au rendez-vous pour contenir durablement les amateurs. Sauf... une accélération 3D et un mode multijoueur. À peine un an après la version 6, Microsoft livre déjà une nouvelle mouture de son jeu-phare. Est-ce à cause de l'arrivée imminente d'un concurrent ? Ce n'est pas impossible puisque Sierra Pro Pilot sortira après Flight Simulator, les phases de finition et de bêta-tests

de ce dernier ayant justement été accélérées pour que le jeu soit prêt le plus tôt possible...

FASTEN YOUR SEATBELTS

La grande nouveauté de Flight Simulator étant la gestion des cartes accélérations 3D, parlons-en immédiatement. Tout d'abord, sans 3Dfx et corsors, point de salut ou presque : l'affichage est moins rapide que celui de la version précédente, à moins de disposer d'une machine puissante (minimum Pentium 166, K6 ou PII recommandé). En revanche, avec un simple P133 équipé en 3Dfx par exemple, on pourra piloter dans de bonnes conditions, tout en profitant des détails maximum. Aucun ralentissement n'est à signaler, même en vue extérieure ou en cockpit virtuel : c'est bien la première fois que l'on profite de Flight Simulator avec autant de fluidité ! En revanche, l'ap-pel du menu d'option met du temps



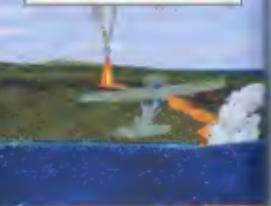
Le Boeing 737 est l'un des avions les plus passionnantes à piloter... Pour une fois qu'on peut aller dans le cockpit !

Format CD-Rom PC
Éditeur Microsoft
Sortie Disponible
Prix Env. 450 F
Géne Simulateur
Config. Min. P90, 16 Mo,
CD 4x, Win95
Config. Recom.
 sans 3Dfx : P200, 32 Mo, CD 4x
 avec 3Dfx : P133, 32 Mo, CD 4x



Il n'y a pas que Jean-Michel Jarre qui saute faire des concerts sous et horsières... Mère Nature s'y casse aussi !

Tiens... Une pyramide en verre... des jardins... Mais c'est le Louvre qui parle ! Un petit coucou à Mosa Lisa !





En Chine, on pourra survoler plusieurs palais sûrement jolis en réalité mais passant ici de textures mouches



« Ici le commandant Canard. Nous sommes heureux de vous accueillir à bord du vol Gen-104 à destination de Montréal »

à être activé et les changements de caméras prennent quelques secondes. Au niveau des textures, j'avoue avoir été un peu déçu. Un peu trop floues, pas assez réalistes, on reste dubitatif, surtout à basse altitude. Même celles des appareils ne sont pas extrêmement convaincantes. En revanche, les crépuscules et les aubes sont superbes.

Le problème de l'affichage étant réglé, voyons plutôt ce qu'il y a de positif et de stimulant dans Flight Simulator 98. La nouveauté qui sautera aux yeux des internautes est le retour du mode multijoueur, oublié dans la version précédente. Certes, les meilleurs volants ricaneront sans doute en se demandant ce qu'une telle option peut bien apporter à un simulateur civil... Et pourtant, la présence de L'Extra par exemple (un avion de voltige) permettra d'organiser des concours d'acrobaties aériennes, de faire la course d'an-

point à un autre (un circuit entre immeubles par exemple) ou bien curiosément de réaliser des figures en escadrilles ! Plus simplement, cela vivifiera un peu le monde de Flight Simulator, autrement un peu dépouillé : il sera toujours plus amusant d'atterrir sur un aéroport où se présentent d'autres pilotes et d'interroger une tour de contrôle dirigée par un joueur ! Les fous-furieux de Flight Simulator ont probablement déjà organisé de tels événements en réseau local, mais grâce à cette nouvelle option, les réjouissances en multijoueur sont désormais accessibles à tous (...les internautes !).

NOUVEAUX APPAREILS

Trois nouvelles machines sont disponibles désormais : l'hélicoptère Bell JetRanger, les Cessna Skylane 182S et le Learjet 45. Boeing 737, Sopwith Camel, Extra et autres planeurs sont bien entendu toujours au pro-

gramme. L'intégration d'un hélicoptère est une excellente idée qui éveillera probablement des vocations ; c'est incroyablement difficile à prendre en main, mais vraiment excitant. En plus, cela permet de se poser n'importe où, ou presque !

Au rayon nouveautés, nous avons également une gestion des gaz automatique (bof, bof), la possibilité d'afficher plusieurs petits écrans ▶



Ahhh... Pas d'artillerie, si de Baros Rouge dans les parages. Profitez-en pour faire une balade romantique...



Dans l'ensemble, même avec une carte accélératrice, les éléments de décor et les monuments sont décevants.

L'incontournable porte-avions qui n'a pas changé de place depuis la dernière version. Hé, y'a quelque un là-dessous ?



L'AVIS DE LUC SANTIAGO

Une petite déception en ce qui concerne la gestion des cartes 3D : si l'animation est très rapide, les textures sont moins belles que prévu et légèrement moins soignées que dans le F22 de DiD par exemple. À part cette remarque, la mascotte de Microsoft est toujours aussi réaliste et propose suffisamment de petites nouveautés pour piquer les fans au vif et harponner les novices qui seront sérieusement formés. Prudence cependant puisque le challenger à venir, Sierra Pro Pilot, pourra bien changer la donne et voler encore plus haut que Flight Simulator, même 98 !



Dans le monde de Flight Sim, les villes sont plates. On peut même se poser n'importe où !



Mieux vaut éviter de descendre trop bas dans certaines zones, les textures sont parfois réellement louées !

HIT

Flight Simulator 98

Graphisme : ★★★

Son : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Durée de vie : ★★★★★

Les plus

- 3000 aéroports
- Multicarrier
- Hélicoptère

Les moins

- Lent sans carte 3D
- Textures moyennes
- Clipping au sol

► indépendants (radio, boussole, etc.) et de les placer où on le désire... Mais le plus important est la présence de 3000 aéroports dans le monde ! Même si la plupart d'entre eux sont aux États-Unis, on en trouve tout de même ailleurs ! Une petite envie de Martinique ? Il suffit de prendre les commandes d'un Boeing et d'atterrir au Laamentia. Un petit tour au Groenland ? Hop, pour-

quoi ne pas le survoler en planeur ? Et Hong-Kong la nuit, ça vaut peut-être aussi la peine d'aller y jeter un coup d'œil ! C'est évidemment le meilleur de Flight Simulator 98 : on peut quasiment se rendre n'importe où et souvent choisir parmi tous les aéroports d'une même ville, quel luxe ! Cela permettra d'éviter l'achat de multiples Scènes ruineuses à la longue et de se contenter enfin d'un seul CD-Rom. On voit d'ailleurs mal ce que Microsoft pourrait rajouter à présent !

On notera également une amélioration dans la représentation des tableaux de bord : ils sont plus faciles à lire, plus fidèles aux modèles, et s'adaptent automatiquement à la résolution de l'écran. On notera la présence d'un cockpit virtuel, comme dans Flight Unlimited mais en moins réussi. Dommage que les instruments soient inactifs dans cette vue, d'ailleurs ! De nouveaux Défis et Aventures

attendent les pilotes : toujours plus passionnantes, toujours plus périlleuses, comme le survol d'un volcan en éruption ou un sauvetage en mer avec l'hélicoptère ! On peut aussi créer et paramétriser à volonté ses propres vols en choisissant la destination, l'heure, bref, tout ce que l'on souhaite modifier. Le paramétrage est effectivement partout dans le jeu : tout, du réalisme à l'affichage en passant par les vues peut-être changé à volonté.

Pour se perfectionner, des leçons en vol sont toujours disponibles, ainsi qu'une vaste base de données sur l'avionique, les appareils, bref, tout ce qui touche de près ou de loin à Flight Simulator !

Au final, il est probable que seuls les porte-monnaie bien garnis et les mordus fondrissent sur Flight Simulator 98. Sans 3Dx et sans Pentium de la mort, et pour peu que l'on ait déjà de nombreuses Scènes, une version antérieure conviendra. ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'Extra est décidément un avion extrêmement maniable et puissant.

Pourquoi ne pas activer les flingues ?



Flight Sim s'adapte à votre résolution Si vous avez un petit Pentium, vous devrez passer en 640x480 depuis Windows.

**Vivez la planète INFONIE
l'Internet +....**

GRATUIT 1 mois
de connexion illimitée*
sur le céderom GEN4



CADEAU!

GRATUIT, 1 cédérom
Infogrammes



dès votre première
connexion** !

Surfez sur le net, préparez un voyage, informez-vous, rencontrez une belle brune ou partez à la conquête du monde avec INFONIE...

Informie, l'Internet tout compris.

• 350 programmes multimédia, incluant
la francophonie.

- La Tél'Infos, pour dialoguer en duplex pour le prix d'une communication locale.
 - 5 adresses e-mail.

SN : d'ailleurs comment réagir avec ces réseaux ?

Créer un site Internet pour votre page Web.

Yous avez perdu votre céderroux?

Pour démonter Infante 8 Internet, insérez une clé mémoire dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches "Démarrez", puis sur "Exécuter", tapez D:\Infante\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infante ! Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire) seront demandées pour vous enregistrer. Il lui complétera Infante avec tous les jeux, à tout de suite, vive INFANTE !

Pour toute question d'installation :
tél : 01 41 02 80 80***



INFONIE

L'Internet +

*Fort de sa longue
expérience dans
le domaine des
wargames, TalonSoft
sort son sixième titre
dans la série
des wargames
« Battleground »,
celui-ci prenant pour*

*thème la bataille de la
Moskowa, qui s'est*

**déroulée pendant les
vacances de Napoléon
en Russie.**

Fermeture : Où ? Nom : C
Éditeur : Emi inv.
Sortie : Hiver 1998
Prix Env. : 35,- F
Genre : Wargame,
Config. : Mini, 32 LX33,
32 Mz, CD 1x
Crédit : Recém. : 14, 32 Mo,
CD : 1x

Un régiment de dragons russe
surprend des bataillons
qui n'ont pas eu le temps de se
mettre en garde

Napoleon in Russia

La vieille garde triomphe

Ce n'est pas la première fois que TalonSoft s'intéresse à l'époque napoléonienne dans ses wargames, et l'on pouvait s'attendre à un réalisme historique à toute épreuve. Et bien vous ne seriez pas déçu, car Napoleon in Russia vous permet de revivre dans ses moindres détails cette fameuse bataille de la Moskowa (ou Borodino), qui opposa la Grande Armée du petit caporal à l'armée russe de Kutuzov, presque aux portes de Moscou. Le travail accompli au niveau des ordres de bataille est immense, puisque tous les généraux et les unités présentes, au bataillon près, ont été reproduits dans le jeu ! Les 21 scénarios proposés vous permettent de rejouer la bataille dans son inté-



À tout moment vous pouvez déterminer le champ de vision d'une unité, les zones cachées étant marquées par des croix.

gralité, mais aussi de vous concentrer sur une action particulière, ou d'étudier de nombreux scénarios fictifs. Que ce serait-il passé si Napoléon avait finalement cédé à la pression de ses généraux et fait donner la Garde ? Seul votre talent de leader pourra le

révéler ! Les scénarios proposés sont de tailles très différentes, les plus petits prenant 8 à 12 tours et pouvant être joués le temps d'une soirée, mais les plus grands, comme la bataille dans son intégralité, vous prendront probablement tout un week-end, voire au-delà ! Pour ses derniers, il seraient un peu illusoire de vouloir tout gérer, à l'escadron, la batterie, et le bataillon près. Heureusement Napoleon in Russia propose un niveau de jeu où vous n'avez qu'à donner des





Vos bataillons débouchent sur la plaine tandis que les voltigeurs des deux camps entament un duel acharné

ordies à vos généraux, puis observer le déroulement de la bataille, quitte éventuellement à reprendre la main dans les moments les plus délicats. Avec ça, le réalisme extrême de la simulation exige une bonne connaissance des règles de jeu, ainsi que des tactiques de l'époque. Mais pour le passionné du genre ou celui qui se montre suffisamment motivé pour le devenir, TalonSoft vous déroule un vrai tapis rouge pour apprécier l'époque napoléonienne.

L'ODEUR DE LA POUDRE

Le jeu se déroule de manière classique, au tour à tour, avec différentes phases de mouvement, feu défensif et offensif, charges de cavalerie et résolution des mêlées. L'interface exige de passer par une phase d'apprentissage poussée, car au niveau de réalisme extrême, avec le brouillard de guerre activé, vous ne pouvez pas revenir en arrière si vous avez fait un faux mouvement ! Même si la plupart

Une colonne de cavalerie débouche d'une forêt tandis que des régiments légers la débarrassent des voltigeurs russes



Les français, dans une brigade galante, va-telle s'approcher de la Grande Redoute, mais sa défense est féroce !

déployez des nuées de voltigeurs pour harceler l'ennemi, tandis que des régiments de cavalerie sonnent la charge pour tenter de surprendre les bataillons ennemis, et vous luttez pour conserver la cohésion de vos régiments tandis qu'ils s'approchent des lignes ennemis en vue de l'assaut final !

EXACT AU PIXEL PRÈS

Un des principaux attraits de l'époque, en plus de la dimension épique de cette période de l'Histoire, tient dans la diversité des uniformes.

Chargez ! Les régiments de cavalerie de Murat s'apprêtent à balayer la racaille russe
Pas de quartiers !



La bataille de la Moskowa fut probablement un des grands tournants de la campagne de Russie. Napoléon tenait enfin sa chance de détruire une armée russe qui jusque là n'avait cessé de battre en retraite devant lui, faisant le vide derrière elle pour empêcher la Grande Armée de vivre sur le pays. Mais le 7 septembre 1812, le maréchal Kutuzov se résigne à faire front pour tenter de sauver Moscou. En petite forme ce jour-là, Napoléon opte pour une attaque frontale pas vraiment inspirée, vu les redoutes truffées de canons qui déciment les bataillons de l'Empereur. Et même si les Russes finissent par battre en retraite, ils ne sont pas mis en déroute, et Napoléon y perd le quart de son armée.

LA MÈRE DES BATAILLES



L'AVIS DE FRED

J'avoue, j'ai toujours eu un faible pour les guerres napoléoniennes, mais depuis Fields of Glory de Microprose j'ai très rarement retrouvé un jeu qui me replonge vraiment dans l'atmosphère de l'époque, jusqu'à ce dernier titre de TalonSoft. Et même s'il est très beau, il ne faut pas perdre de vue que Napoleon in Russia est en plus aussi complexe que réaliste au niveau de ses mécanismes de combat, et un débutant risque de se sentir très vite largué. En tout cas, la série des Battleground ne cesse de se bonifier avec le temps !



Entouré de sa Garde, Napoléon observe placidement le déroulement de la boucherie qui se déroule sur la place.



Canons russes et français se livrent un duel d'artillerie sans merci de par et d'autre de la rivière.

► Et de ce point de vue les amateurs d'uniformologie ne trouveront pas grand-chose à redire aux superbes graphismes des unités, reproduits très exactement. Malgré la petite taille des icônes, on peut très bien différencier leur accoutrement, comme les bonnets à poul de la Vieille Garde ou les mitres du régiment Pavlov de la Garde russe ! Et même si le jeu n'affiche que 256 couleurs, le terrain est lui aussi très détaillé et agréable à regarder. Avec en bonus quelques vidéos de reconstitution de batailles de l'époque, qui viennent souligner une chose, un tir d'artillerie ou une salve de mitrailleuses, on s'y croirait presque ! Par contre, au niveau sonore le joueur est moins dans la fête, avec des musiques, certes

d'époque, mais surtout très rapidement insupportables. Il est aussi un peu dommage que les déplacements des unités s'accompagnent d'un silence total, mais bon, la beauté des graphismes vous fait oublier ces quelques lacunes. Si *a priori* Napoleon in Russia ne parvint pas très exigeant au niveau technique, la taille des entrées des plus grandes batailles risque de faire rimer votre ordinateur dès que vous vous mettez à scrollier l'écran, même avec 32 Mo de Ram. Préparez-vous aussi à sacrifier 170 Mo pour l'installation "normalis-

jeu sur votre dosque dur...
on, la gloire de l'Empire mén-
quelques petits sacrifices! ■

Frédéric Maré



HIT

Napoleon in Russia

Graphisme ★★★★

500 ★★★

Animation

Durée de vie

• Backbenchers

- L'interactivité
 - L'intelligence artificielle
 - Les options multijoueur

Les moins

- Pas d'éditeur de scénarios
 - Pas très facile d'accès
 - Musiques



TETRATEK

MICRO INFORMATIQUE

PRIX
ETUDIANTS

La rentrée
au meilleur prix !
Le service en plus !

Toutes configurations à la carte :
486, Cyrix, AMD, IBM, Pentium Pro,
Pentium II et évolution de matériel...



Réparation Express toutes marques.

EXEMPLES DE PRIX

Fax Modem interne490 Fttc

Kit Multimédia 16/12X....590 Fttc

Scanner à plat 4800dpi.....875 Fttc

Imprimante Canon couleur..890 Fttc

Jeux Little Big Aventure...299 Fttc

CD vierge l'unité12,50 Fttc*

TETRATEK se réserve le droit de décliner toute offre et de ne pas accepter tout devis sans préavis. Prix hors taxes et hors frais de port. Toute configuration basée sur une carte mère Cyrix 486DX4 16MHz.

Nous distribuons également (suivant les agences) :



CIEL

EPSON

EBP

Canon

TOSHIBA



Creativ'



SAARI

SONY

Novell



IBM

Verbatim



COMPAQ
A SERVICE



PARIS
16 Av Daumesnil
Gare de Lyon
01 40 02 00 88

TOULOUSE
43, Bd Comtat
05 61 23 17 00

TOURS
72bis, av. de Grammont
02 47 20 91 71

BORDEAUX
301, cours de la Marne
Gare St Jean
05 56 31 21 03

NANTES
Déménagement
Cours des 50 Otages
06 09 82 67 23

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
Tél.: 01 40 02 00 88

REVENDEURS
Tel.: 01 40 02 00 88

FRANCHISE ET AGREEMENT
Tel.: 01 43 41 77 06

* vendus par 50

à partir de

**Hissez la grand-voile,
moussaillois !**
Partons à l'aventure !
**Coulons les navires de
nos ennemis et**
annexons leurs ports !
Mais garde ! On m'a

**dit que dans la région
les perroquets**
lâchaient des bombes
et les poissons
explosaient... presque
du Desnos !

Parfois, à l'occasion d'une scène cinématique, vous entrerez dans le rôle de votre personnage, le pirate que vous incarnez, ici avec son second.



Format Chiruhi PC
Éditeur Bigben
Sortie Mi-novembre
Prix Env. 35€ F
Genre Action/puzzle
Config. Mini, 133, 16 Mo, CD, 2x, Win7+ws 75, carte accélérateur 3D
Config. Recom. i1700, 16 Mo, CD, 2x, Win7+ws 75, carte accélérateur 3D

Overboard !

Version pirate

Il existe une vision romantique du pirate voyageur au long cours et rêveur impérial : barbe hirsute, visage fouetté par les embruns, cheveux balayés par le vent, regard rivé vers la ligne d'horizon... Personnellement, je n'ai rien contre ce genre de réhabilitation abusive mais il existe une vérité historique qu'on ne peut dissimuler plus longtemps : avant d'être récupéré et soigneusement moquillé par le cinéma hollywoodien, le pirate était quand même un sacré @#\$% d'affreux ! D'abord, parce qu'il arraîtrait les navires, pillait leurs cargaisons et les envoyait par le fond... une attitude qui n'était guère



Dans l'ensemble, les potentialités du « tout 3D » sont plutôt bien exploitées



Le nombre d'animations à l'écran est parfois très impressionnant

apprécié à une époque où le commerce maritime était florissant. Ensuite parce qu'il pratiquait volontiers la décollation au sabre, les coups de fouet au gros sel et la pêche au requin avec appât gestuel... Autant de pratiques qu'on peut légitimement qualifier de cruelles. Enfin, parce qu'il s'avérait incapable de contrôler son émotivité lorsqu'il ren-

contrait de l'or, un bar ou une femme... d'où des débordements affectifs que la morale réprobait. Dans Overboard, le pirate que vous incarnez se situera plutôt du côté tribord de la Force. Car même si son look toonien (bandeau noir et jambie de bois) le rattachera plutôt à la famille du

Capitaine Crochet, il coule systématiquement les navires qu'il rencontre, conquiert des ports ennemis, ramasse avecavidité toutes les richesses qu'il rencontre. Bref, il s'avère beaucoup trop attiré par les valeurs matérielles pour s'abîmer dans des errances romantiques. D'ailleurs,

Voir avant d'être vu



Trois types de caméras possibles dans Overboard : latérale pour l'esthétique (1), aérienne pour les passages délicats (2) et arrière pour les combats (3). Cette dernière propose quand même la meilleure perspective (vision plus lointaine, pas d'obstacle visuel), vous l'utiliserez en quasi permanence.



Un bonus spécial permet à votre navire de se transformer en dirigeable. Pratique, non ?



Chez les Incas, un environnement 3D particulièrement... euh, chaleureux.

► dans la mesure où vous, joueurs, êtes au contrôle de son navire... on ne voit pas comment il pourrait en être autrement, ramassis de violents !

ÇA PENSE, UN PIRATE ?

Pourtant, dans Overboard, même si les combats sont nombreux, le but original n'est pas de détruire tout ce qui bouge... il est même possible que vous ayez à penser ! Jeu d'arcade pour sa philosophie « feu à volonté », Overboard possède en effet une dimension « puzzle » qui l'éloigne d'un simple shoot'em up maritime. Votre but ? Déplacer un bateau (une caravelle) dans une succession de canaux labyrinthiques. Parvenir à ouvrir les nombreuses écluses qui

Le premier Boss, bien décidée à verser ses incommuns courroux que vous avez jadis chahutées (et mangées).



des que vous récupérez une bouteille, consultez le plan pour localiser la sauvegarde (l'histoire de ma vie).



Atteindre un port ennemi vous permettra de récupérer quelques bonus et d'effectuer automatiquement une sauvegarde intermédiaire.

lance-flammes et requins ne sont pas particulièrement redoutables. Vous pourrez le pluspart du temps les contourner ou, s'ils se montrent têtues, les éliminer facilement à l'aide d'une palette de huit armes (canons, roquettes, mines sous-marines, lance-flammes, etc.). Non, la difficulté n'est pas là mais dans l'interface. Le joueur doit en effet actionner un cadre circulaire pour choisir l'arme adaptée à chaque situation (canoë pour combats maritimes, masses pour attaques aériennes, etc.) or cette opération, rapide à effectuer avec un paddle, s'avère ici trop lente sans raccourci clavier... d'où une lassitude et une mortalité accrue.

MADE IN CONSOLE

C'est le problème : Overboard, d'abord développé sur PlayStation, est doté d'une conception « console » trop marquée. *A priori*, ce n'est pas un défaut : nombreux types d'armes, grand choix d'armes à récupérer avec possibilité d'augmenter leurs ►



OFFREZ VOUS EN EXCLUSIVITÉ LE NOUVEAU SON **EFFET SPATIAL 3D**

MITSUMI
circle sound

PC CLUB
PLUG - IT

VOUS OFFRE
AVEC CHAQUE
BOÎTIER 3 D COMMANDÉ
2 LOGICIELS
MAGIX



UN SON QUI VOUS
FERA VIBRER !

BOÎTIER 3D
SON EFFET SPATIAL
199 Fttc

DÉFÉ VALABLE JUSQU'AU 31/12/97
DANS LA LIMITÉ DES STOCKS DISPONIBLES

FONCTIONNE AVEC TOUS TYPES D'ENCEINTES INFORMATIQUE
UN SIMPLE BRANCHEMENT ENTRE LA SORTIE AUDIO DE VOTRE PC
ET VOS ENCEINTES SANS MONTAGE NI DÉMONTAGE

LIVRÉ AVEC CÂBLES UNIVERSELLENDS DE CONNECTION ET ADAPTATEUR SECTEUR

GARANTIE 1AN CONSTRUCTEUR

PC CLUB 30, AVENUE DE L'AMIRAL LEMONNIER 78160 MARLY LE ROI TEL / FAX 01 39 16 30 35

JE RÈGLE CETTE COMMANDE PAR :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de PLUG - IT CLUB
Jointure photocopie de carte d'identité

Carte bleue N° : Date d'expiration

DÉSIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	COLORIS	TOTAL TTC
BOÎTIER 3D EFFET SPATIAL + LOGICIEL MUSIC MAKER ET STUDIO OFFERT	199 Fttc		GRIS	
				TOTAL TTC
				50 Fttc

NOM : PRÉNOM :

TEL :

FRAIS D'ENVOI

ADRESSE DE LIVRAISON : Signature :

TOTAL À PAYER

POUR UNE LIVRAISON RAPIDE COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU : 01 39 16 30 35

Le contre-avis d'Oliver

★★ Mes premières versont que j'avais eu l'occasion de voir sur les salons m'étaient complètement embalé, j'avoue avoir été un peu déçu par cette version finale. Une animation à peine fluide sur un P165 avec carte 3Dfx, quelques accès disque et un prix trop important selon moi pour ce type de produit... pas de quoi crier au miracle ! Quoiqu'il en soit je trouve ce jeu très sympa et je trouve Eric plié du avis quelques heures de jeu, je n'étais toujours pas lessié. Un produit original pour grosse machine.

► performances (portée et dégâts), bonus variés et partout spectaculaires (turbo, vol dans les airs, munitions, réparations, vie supplémentaire, etc.), passages secrets dans les falaises ou derrière les cascades, foultitude de p'tites animations sympas, cinq univers de quatre niveaux (Caribes, Inca, Arctique, Industriel et Asiatique) avec un boss surprenant à la fin de chacun, scènes cinématographiques rares mais bienvenues, bruitages et musiquette de type arcade... tout cela est excellent ! Nous étions néanmoins en droit d'attendre une conversion pensée pour le PC, or les ce n'est guère le cas. En effet, si on excepte le problème de l'interfaçage, déjà évité, on constate qu'aucune nouvelle option multijoueur n'a



Comme du si bien le slogan publicitaire : TGénie, fait pas s'y frotter !

nue et des puzzles moyennement stimulants, l'ennui gagne peu à peu le joueur... or lâcher plus de 300 F pour quelques heures de satisfaction ludique (même intense), cela fait quand même cher de l'heure ! ■

Eric Ernoux



Marrant, un réseau de tunnels sous-marins !

Dans Overboard, vous pouvez jouer jusqu'à cinq sur le même écran... et c'est tout : pas de réseau, pas de link, pas de Net, brief men d'autre

Overboard !

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Originalité
- Univers sympa
- Pise en main rapide
- Un jeu... mais cher
- Lissant à terme
- Multijoueur ?

Lorsque votre navire brûle, et pour éviter que tous vos marins sautent à la mer, jetez votre valiseau sous une cascade pour éteindre le feu.



Face à la fortresse flottante du monde industriel. J'ai beau utiliser le lance-flammes !!! je n'en mène pas large



Pour ouvrir cette écluse, faites tout simplement feu sur la bouée au centre du carrousel

L'avis d'Éric

★★ Envoyer par le fond les navires hostiles, détruire des infrastructures meurtrières, résoudre quelques énigmes simples, se débarrasser d'une poignée de Boss... durant quelques heures, et grâce à une réalisation tout à la fois originale et très honorable (graphismes, animations, etc.), on s'amuse vraiment beaucoup ! Pourtant, malgré un renouvellement permanent (décor, ennemis, énigmes), le joueur finit par se lasser de cet univers labyrinthique truffé d'écluses... et son enthousiasme retombe. Bref, un jeu sympa mais sans plus.

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M^e Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M^e Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 77 71

VANNES

36, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

- > PLAYSTATION + 2 MANETTES
- + MEMORY CARD
- > 100 F pour 1 manette "d'adulte"
- > PLAYSTATION + MANETTE + 100 F pour 1 manette "d'adulte"
- > VOLANT + PEDALIER
- > Pistolet
- > Pistolet

Attention au prix du jeu et au prix des options de jeu.

JEUX USA

ENDLESS JUNGLE 149,00

FINAL FANTASY VII 349,00

RALLY CROSS 169,00

JEUX JAP

CASTLE VAMPIRE 355,00

COLONY WAR 365,00

COMMANDO ANR 349,00

COMBAT SIMULATOR 354,00

CROON 369,00

CRYPT KILLER 349,00

DIE HARD TRILOGY 399,00

+ TURBO GUN 399,00

DRAGON BALL GT 229,00

DRAGON BALL Z 229,00

FINAL FANTASY VIII 349,00

FINAL FANTASY VIII 349,00

FRONT MISSION 2 199,00

GHOST OF FIGHTER 99 269,00

GRANADA 200,00

MARVEL HEROES 369,00

REAR GUARDIAN 269,00

REAR GUARDIAN 269,00

SUPERFIGHTERS 269,00

WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPÉENS

ACTU SOCIETY 125 149,00

ADVENTURE 149,00

+ MEMORY CARD 299,00

ACE COMBAT 2 349,00

AGENT AMTHONG 299,00

ALIEN 149,00

BLACK DOWN 299,00

BUST A MOVE 3 293,00

CASTLE VAMPIRE 355,00

COLONY WAR 365,00

COMMANDO ANR 349,00

COMBAT SIMULATOR 354,00

CROON 369,00

CRYPT KILLER 349,00

DIE HARD TRILOGY 399,00

+ TURBO GUN 399,00

DRAGON BALL GT 229,00

DRAGON BALL Z 229,00

FINAL FANTASY VIII 349,00

FINAL FANTASY VIII 349,00

FRONT MISSION 2 199,00

GHOST OF FIGHTER 99 269,00

GRANADA 200,00

MARVEL HEROES 369,00

REAR GUARDIAN 269,00

REAR GUARDIAN 269,00

SUPERFIGHTERS 269,00

WILD ARMS 199,00

JEUX JAP

FATAL REAL REBOUT 149,00

+ CARTOUCHE

+ LEAGUE OF LEGENDS 99,00

LAST BRICK 149,00

MARVEL SUPER HEROES 399,00

MARVEL SUPER HEROES 399,00

SAMURAI 4 + CART 149,00

THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS

AKIR 149,00

AKIRA ST 149,00

ATLASITIS 269,00

BESTIA 149,00

BLADE 149,00

CRYPT KILLER 349,00

DEATH STRIKE 349,00

En découvrant ce titre, aucune ambiguïté sur la paternité du jeu. Riven est bien la suite de Myst... mais en format «monumental». Plus grand, plus beau,

*Plus grand, plus beau,
plus riche, plus
difficile aussi, Riven
exploite le genre
jusqu'à ses extrêmes
limites. Ultime ?*

Riven

Juste une Myst au point...

Pourquoi ? Pourquoi ai-je jadis adoré Myst' ? On m'aurait posé cette question et il y a seulement quelques jours, j'aurais disséqué pendant des heures sur les qualités de ce jeu d'aventure, la voix tremblante d'émotion. Aujourd'hui, pourtant, je dopte de mes anciennes amours. Riven, en reprenant et en développant

«truc» sur lequel reposait l'illusion Oooh, les concepteurs n'ont rien à se reprocher, ils ont même réussi à ciselier le meilleur myst-like jamais fait, un joyau reléguant Myst (et ses clones) au statut d'esquisse brouillonne... mais voilà, au final

Une cité sur pilotis dont les habitations en forme d'ailhoie dégagent une grâce infinie.



À bord d'un monorail
Si ces séquences précalculées souffrent
d'une moindre qualité graphique, ça va
tout de même très vite !



Aux pieds d'un télescope
planétarium. Non, ceci n'est pas
une photographie...

Bref, les concepteurs de Riven me demandent d'y croire encore une fois... et ils m'en demandent trop. Pourtant, lesdits concepteurs ont tout fait pour m'immerger une nouvelle fois au cœur de leur monde imaginaire, un archipel hors du temps comme dans Myst. À commencer par des graphismes époustouflants... du jamais vu !

C'EST BON...

Imaginez en effet des bâtiments aux architectures inédites, des moyens de locomotion aux looks bizarroïdes, des objets au fonctionnement étrange, bref un univers entièrement fictif... mais dans lequel aucun détail réaliste n'aurait été oublié. Et bien, c'est Riven ! Vous pouvez distinguer des traces de rouille sur le métal, des

punt brillamment tous les points forts de son prédécesseur, a paradoxalement brisé le charme. Un peu comme un magicien qui, trop sûr de lui, reférait le même tour devant vous, vous permettant cette fois de saisir le

d'hui, je n'y crois plus. Désormais, les quêtes initiatiques truffées de symboles ésotériques, d'architectures diverses et de machineries façon « Jules Verne » me fracassent consciencieusement les sboubs.

Format CD-Rom PC
Éditeur Ubi Soft/Gem
Sortie Novembre
Prix Env. 400 F.
Genre Aventure
Config. Mini, 710, 1100
DOS, Windows 3.5, CD
Config. Recom. 486,
DOS, Windows 3.5, CD



Un usage habile de teintes monochromes permet de renforcer encore la dimension mystérieuse des lieux.



Dans Myst, les images étaient au format carte postale, dans Riven, elles sont en pleins écrans !

planches de bois vermoulues, des roches à l'aspect gruani, des sources de lumière vives ou diffuses... tous les décors sont vraiment réel, presque photographique, à tel point qu'on se demande parfois si ce monde étrange existe vraiment, quelque part sur Terre ! Bon alors, il est vrai que Riven reprend la technique d'affichage de son prédecesseur : un pas, une image, un autre pas, une nouvelle image... on est donc très loin d'une immersion physique dans le décor telle que pourrait vous la proposer un jeu en 3D temps réel. Ceci dit, avec quelques animations d'ambiance (remous de

l'eau, vol d'oiseaux, etc.) et un environnement sonore réaliste, le résultat est saisissant ! Enfin, salissant... si vous vous accrochez ! Car ce monde merveilleux ne livre tous ses charmes qu'aux joueurs intrépides qui parviendront à comprendre la logique tortueuse des diverses énigmes rencontrées, condition nécessaire à toute progression dans le jeu.

...MAIS C'EST CHAUD !

Loin des g'tits puzzles façon The Seventh Guest, ces énigmes exigent du joueur qu'il comprenne les lieux qui unissent divers éléments du

monde de Riven (mécanismes, objets/indices, etc.), et c'est bien ! Par contre, ces liens relèvent d'une logique que les concepteurs n'ont pas jugé bon de dévoiler, même un échoin, et c'est moins bien. Vous risquez même de tourner en rond pendant de longues heures ! Personnellement, j'ai délaissé Riven au bout de la quatrième énigme franchie (une grosse poignée d'heures), parce que progresser dans un diaporama, aussi beau soit-il, n'a rien d'une activité enthousiasmante... et même rien d'une activité ludique au sens où je l'entends. Alors vous pourriez m'objecter que je parle en mon nom et c'est vrai. Vous pourriez également me considérer comme un gros piqueau insensible à la magie de ce jeu ultime... et c'est également vrai. Dans ce cas, n'hésitez pas et précipitez-vous sur ce jeu ! Car si Riven est difficile, ceux qui feront l'effort d'entrer dans son univers (et sa logique) ne regretteront pas leur voyage initiatique. Moi, je n'étais pas prêt, j'ai honte, mais bon... pas au point de me flageller avec une poignée d'orties fraîches. ■

Eric Ernoux



L'interface de jeu se réduit à un usage exclusif de la souris. Ici, seule action possible, cliquer sur cette boule en bois.



Ces machines d'un autre temps participent grandement au cachet intemporel mais inévitablement vaud à être oublié de Riven.

L'AVIS d'ÉRIC

Riven n'est pas un jeu mais un monument ! Tout comme on aime à se promener dans les allées d'une cathédrale, on l'apprécie pour sa sérénité, sa dimension intemporelle, sa magnificence, son mystère... et on se laisse envouter. Pourtant, à terme, repu de silence et de contemplation, le joueur finira sans doute par fuir l'immobilité des lieux, leur absence de vie, pour s'adonner à la frénésie d'un jeu dans lequel prime l'action, le fun et toutes ces choses effroyablement prosaïques qui flattent nos bas instincts ludiques.



O.K., perfos, on sortira un peu dans le cliché touristique...



Un sous-marin sur rail ! Les concepteurs de Riven devraient arrêter les substances hallucinogènes

HIT

Riven

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★

Animation

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Graphismes sublimes
- Ambiance J. Verne
- Immensité

Les moins

- Concept wellisant
- Difficulté dévissée
- Image par image

*Si vous n'avez fait
qu'une bouchée
d'Alerte Rouge, si les
Missions Taiga
n'étaient pour vous
qu'un léger dessert,
vous allez pouvoir*

*passer au digestif
avec le nouvel add-on
du hit de Westwood.*

*Les Missions M.A.D.,
distillées avec soin,
vont vous enivrer.*

Ces trois camions de démolition ont une puissance remarquable, attention à ne pas les faire péter chez vous !



Format CD-Rom PC
Éditeur Virgin/Westwood
Surtie Hiver 1998
Prix Env. 15€ F
Géne Missions disk
Config. Mini, 486DX2-66,
3 Mo, CE 2x
Config. Recom. i75, 19 Mo,
CS 2x

Alerte Rouge : Missions M.A.D.

Une journée de fous

La guerre, snis, ça me connaît. Et je n'ai pas passé presque cinq mois à me lever tôt le matin, à bœter des rutabagas et à défilé au pas pour qu'une troupe de goguenards rouges ou bleus me foient une mission juste parce qu'ils n'obéissent pas à un petit clac de souris. J'm'en vais te les malter ces rebelles, moi ! Allez les gars, à l'assaut de cet espèce de tank ridicule. Plus c'est gros, moins ça évite les roquettes. Et puis il escorte une grosse benne jumelée, ça va être du gâteau ! Voilà en gros comment on perd une guerre. Le sou-dissant tank ridicule s'est avéré être un testa mobile

dans le bœurrin pour ce nouvel add-on d'Alerte Rouge qui fait suite aux Missions Taiga. Et si faire dans le bœurrin est facile, faire dans le bœurrin intelligent est une tâche nettement plus ardue. Ce sont sept nouvelles unités qui vont vous être proposées, et si toutes possèdent un énorme avantage, elles ont bien sûr leurs gros défauts...

La première innovation est le tank



Le chronotank, c'est bien, mais seul contre un troupeau de marauders, c'est moins bien déjà.



Avg... mes beaux tanks Tesla tous neufs

Ici vous en faire griller les roubignolles de tous vos gars et la grosse benne n'étant autre qu'un camion de démolition qui en s'auto-détruisant génère une explosion comparable à une bombe atomique. Ça m'apprendra à faire le malin ! Vous l'aurez compris, Westwood a décidé de faire



Le mecano est de loin la nouvelle unité la plus utile

tronche, ça... Les deux nouveaux types de pétouille ont été particulièrement bien pensés. Le premier, côté Alföh, est un mécano qui vous permet de réparer vos unités sur le terrain. Il possède les mêmes inconvénients que les médecins, c'est-à-dire qu'il est lent et sans blindage.

Le deuxième type de bleusaille est lui aussi sans blindage et c'est tant

Sélectionneur Automatique pour Compact Disc

disc gear

à partir de
119F ttc
seulement



EXISTE EN
NOIR OU BLANC

SELECTIONNEZ SIMPLEMENT VOTRE COMPACT
disc gear LE RETROUVERA AUTOMATIQUEMENT

CONTEST 30, AVENUE DE L'AMIRAL LEMONNIER 78160 MARLY LE ROI TEL : 01 39 17 18 40 FAX : 01 39 17 18 49

DÉSIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	COLORIS	TOTAL TTC
DG 20 (RANGEMENT DE 20 CD)	119F ttc			
DG 40 (RANGEMENT DE 40 CD)	139F ttc			
DG 60 (RANGEMENT DE 60 CD)	169F ttc			
DG 80 (RANGEMENT DE 80 CD)	199F ttc			

JE RÈGLE CETTE COMMANDE PAR :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de CONTEST
joindre photocopie de carte d'identité

TOTAL TTC

FRAIS D'ENVOI

TOTAL À PAYER

50F ttc

Carte bleu N° : _____
joindre photocopie de carte d'identité

Date d'expiration : _____

NOM : _____ PRÉNOM : _____

TEL : _____

ADRESSE DE LIVRAISON : _____

Signature : _____



- Repérage
- Touché d'activation
- Gravure et regravure
- Utilisable pour : DVDS, CD-RW, Audio et Vidéo
- Accessible
- Disponible en noir ou blanc

L'AVIS DE CÉDRIC

Les add-on et autres mises à jour sont à la mode. Et le rarement bon y côtoie le souvent mauvais. Comme je ne voyais pas pourquoi Alerte Rouge dérogerait à la règle, j'ai accueilli ces Missions M.A.D. avec un œil plutôt critique et une forte envie de rognier un peu la réputation de ce superbe jeu (c'est comme ça, je n'aime pas ce qui a du succès). Mais force est de constater qu'à part un ou deux bugs d'affichage à peine gênants, cette deuxième extension est une petite merveille qui donne un second souffle à Alerte Rouge. Réussite totale.



Tanya a beau recevoir régulièrement des renforts, il vous faudra du temps pour réussir la mission.

► mieux. Car les électrocontreurs russes sont une infanterie armée de Tesla miniatures qui ne peuvent être écrasés. Puissants, dévastateurs mais lents et chers, ils n'en demeurent pas moins de sacrés organisateurs de méchouïs humains.

Du côté véhicule, on trouve chez les Alliés le chronotank, un lance-missiles capable de se téléporter n'importe où. Bien utile pour surprendre l'adversaire. Le tank Tesla, côté soviétique, va mettre le feu dans vos

somnées les plus folles, sans oublier un nouveau sous-marin lance-missile furtif qui rééquilibre un peu les forces entre les deux marines. Toutes ces unités sont bien entendu utilisables en réseau...

Pour ce qui est des 18 nouvelles missions, elles n'apportent, ma foi, pas grand-chose au jeu puisqu'elles se résument à lutter les méchants, récupérer quelques lopettes prisonnières, tout pétar avec Tanya et autres joyeusetés. Mais il faut avouer qu'elles sont particulièrement difficiles à réaliser, ce qui risque de mettre au défi les plus stratégiques d'entre vous. Pour le reste, ce sont plus de cent nouvelles cartes multijoueur qui vous attendent sur cet add-on, dont quelques-unes deux fois plus grandes que la normale. Et si certaines sont assez classiques, d'autres sont vraiment très tarabiscotées. Quant aux huit nou-

velles musiques, on s'en bat un peu les soubous mais cela permet toujours de changer un peu d'atmosphère musicale alors c'est bien... Au final, c'est un excellent add-on qui ne sort quelques légers bugs d'affichage mais si légers qu'on n'en parle même pas. Volla! ■

Lieutenant Cedric Gasperini

Les missions Tanya sont bien balisées, à tel point que vous verrez souvent cette image.



Le tank M.A.D. en action : s'il explode, il endommage (ou détruit) toutes vos unités et bâtiments.

Une batterie de tanks Tesla à beau être belle, elle ne fait pas le poids devant des tanks lourds

HIT

Alerte Rouge : Missions M.A.D.

Graphisme ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★★

Durée de vie ★★★★

Les plus

- Nouvelles unités sympas
- Cartes multijoueur
- Missions solo difficiles

Les moins

- Trop bounin
- Bugs d'affichage
- Euh... ?



SCOREGAMES

MULTIMEDIA

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO
NEUF & OCCASION EN FRANCE !



PRECOMMANDEZ LE JEU **TOMB RAIDER 2**
et recevez gratuitement la manette **PRO CONTROL PAD !!!**



NEW



319F



349F



339F

NOUS RACHETONS
AU MEILLEUR PRIX
VOS JEUX VIDEO,
PAYER CASH OU
CHANGE!
*Voir CONDITIONS EN MAGASIN

VIRTUA FIGHTER II



269F

CONSTRUCTOR



269F

GARY COLONY



269F

HERC II



349F

TOON ANIMATION



319F

SHADOW WARRIOR



319F

LEGACY OF KBN



319F

MANX II



NEW



Carte graphique 3D
Maxi GAMER 3D FX:
1060F



Modem accura
56000 bit/s
1219F



MATROX M3D
Carte 3D
860F

+ DE 10 000 JEUX PC OCCASION

ATLANTIS	229 F
BEDDO	229 F
CHEVALIERS DE BARTH	109 F
COM & CONQUER	139 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
GLADIO	219 F
FORMULA 1	149 F
MOTO RACER	209 F

EXCLUSIVITE!
TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF



399F
GARANTIE 5 MOIS

DE TRES NOMBREUX JEUX D'OCCASION

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ET ACCESSOIRES
EN MAGASIN !

EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

NOUS INQUIÉTONS

Après s'être plié aux lois du star system américain sur grand écran, Hercule débarque sur nos machins sous la forme d'un jeu de

plate-formes. Ce qui, de la part de Disney, constitue désormais une habitude, une sorte de rite exploitative peut-être ?



Hercule n'a qu'à sauter plusieurs fois sur les fissures au sol pour décroiser des caches à bonus et... tomber !

Format CD-Rom / PC.
Éditeur Eurocom/Disney Interactive.
Sortie 22/01/1999.
Prix Env. 30€ F.
Genre Platforme.
Config. Mini, F., Win95,
16 Mo, CD-Rom
Config. Reconn. J12

Hercule

100% Xena free

Après avoir déformé leur histoire (Pocahontas) et notre pauvre Quasimodo (Dieu sait qu'il n'en avait pas besoin...), Disney réinvente la mythologie grecque avec Hercule, son dernier long métrage animé. Exit les 12 travaux et les infidélités du père Zeus, notre Hercule (Hercules en V.O.) est le fils tout ce qu'il y a de plus légitime de Zeus et Héra. Et par voie de conséquence un dieu, et non plus un demi-dieu comme dans la

légende originale. Enlevé à son berceau par Pain et Panic, les deux sbires de l'abominable Hadès, Hercule perd sa divine immortalité après avoir été une flamme mixte. Seule une goutte échappée du biberon empoisonné lui permet de rester en vie, de conserver une force proprement surhumaine et d'être élevé par un vieux couple grec (héhésexuel, je vous rassure). Le jeu commence avec l'entraînement d'Hercule, tout juste mis au courant de ses divines origines. Bien décidés à devenir un véritable héros pour retrouver son immortalité, il fait appel à Phil (un satyre donc) la voix originale fut doublée par Danny DeVito), l'ex-coach d'Achille et de Jason.

En 2D, le premier niveau est des plus classiques. Notre apprenti héros peut sauter, se baisser, s'accrocher à des postes ou au rebord des falaises, soulever des rochers, donner des coups d'épée et même des coups de poing à la Popeye (ou à la Benny Hill, question de références). Son épée

Le niveau shoot'em up rappelle à quelques-uns le jeu Agony sur Amiga, Pegase et les zoombis en plus



peut également acquérir certains pouvoirs comme celui d'envoyer des éclairs (à la Turrican), des boules de feu ou des « sonic blasts ». Des tonnes de bonus ont été abandonnées, voire planquées par les concepteurs dans les différents niveaux du jeu. Les lettres du mot H.E.R.C.U.L.E.S par exemple (pour gagner un « continue » ainsi que les visas (accès au password du niveau ou gain d'une nouvelle vie) doivent faire l'objet d'une recherche intense, une fissure au sol pouvant dissimuler une cache à bonus, une forêt un passage dérobé, etc...

ALORS, 2D OU 3D ?

Hercule (le jeu) ne cesse de jouer avec la 3D, même lorsque les niveaux sont en 2D. Hercule (le héros) peut

Il est possible de changer de plan en grimpant les escaliers de la Grosse Olive et en empruntant les sentiers de la Forêt du Centaure



Hercule peut concentrer toute sa force dans son poing afin d'explorer les éléments de décor gênant sa progression





Hercule doit jouer avec l'Hydre comme un toréador, en provoquant ses attaques afin de mieux la décapiter.

aussi exploser des éléments de décor en 3D (colonnes), affronter des monstres en 3D (l'Hydre) et même changer de plan et littéralement « s'enfoncer » dans le décor. Certains niveaux sont même entièrement en 3D, Hercule essayant alors tant bien que mal d'éviter tout ce qui lui fonce dessus, de ramasser un max de bonus et d'opter pour la gauche ou la droite lorsqu'il se trouve face à une intersection. Sur les 10 niveaux du jeu on trouve : trois niveaux 2D (les plus longs et les plus sympas), un niveau shoot'em up (pas évident), trois niveaux 3D (répétitifs) et trois niveaux boss (originaux quoique très courts). Ces niveaux « boss » sont en fait entièrement consacrés à l'affrontement d'un monstre énorme, soit l'Hydre, la méduse et Hadès. Techniquement, ce jeu de plates-formes est nettement supérieur au Roi Lion. Les graphismes sont fouillés et bouillants d'animations subsidiaires. Dès le premier niveau, on peut apercevoir en

arrière plan Phil (l'entraîneur), qui suit les déplacements de son protégé au pas de course (il a de très petites parties de cheveux) en l'invectivant sans cesse. Les ennemis rencontrés sont également magnifiquement animés, et je ne parle même pas des boss (Centaure, Minotaure, etc.), tout simplement superbes. L'Hydre, réalisée en images de synthèse dans le dessin animé, est ici entièrement en 3D et constitue l'un des boss les plus impressionnantes qu'il m'ait été donné de rencontrer (rien malgré moi) dans un jeu de plates-formes. Il n'est donc pas surprenant qu'Eurocom (les développeurs) est décidément de lui consacrer un niveau ! En revanche Disney, comme Sega (pour ses jeux de plates-formes), ne semble toujours pas s'être rendu compte qu'il était possible de faire tourner un jeu en SVGA et en plein écran sur PC. Il faudra donc se contenter de l'habituel mode 320x240 et supporter de surcroît un scrolling saccadé lors des phases 2D (sur un P166 !). ■

Thierry Falcoz



Hermès, le héraut de Zeus, sera de point de sauvegarde et vous évitera par la même de recommencer depuis le début.

L'AVIS DE THIERRY

Difficile de faire la fine bouche si vous êtes amateur de jeux de plates-formes et propriétaire d'un PC. Les titres s'inscrivent dans ce genre typiquement console se font de plus en plus rares. Hercule est donc une double (bonne) surprise. 1/ C'est un jeu de plates-formes. 2/ C'est un bon jeu de plates-formes. Maniable, jouable, bourré de passages secrets, de bonus, d'épreuves variées (2D et 3D), d'ennemis, de boss aux animations parfaites, etc., Hercule ne pêche que par sa faible durée de vie et quelques défauts techniques.

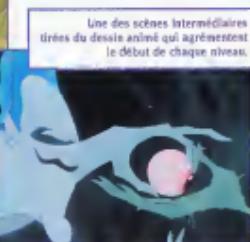


Ce neuvième niveau ainsi que le suivant (vous confrontant à Hadès) ne sont pas accessibles en mode facile.

La ville s'écroule sous vos yeux, à vous d'éviter à la fois la chute des éléments de décor en 3D et la foule en 2D !



La Grosse Olive (référence à New York, surnommée Big Apple par les américains) est peut-être moins polie que l'actuelle Athènes, mais le trafic reste tout aussi dense !



Une des scènes intermédiaires tirées du dessin animé qui agrémentent le début de chaque niveau.

Hercule	
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★
Les plus	
• Variété des niveaux	
• Éléments de décor de 3D	
• Ambiance sonore	
Les moins	
• Scrolling saccadé	
• Trop vite fini	
• SVGA fenêtré	

*Une famille
complètement
déjantée, un éléphant
qui joue à cache-
cache, un vaisseau en
forme de machine à
laver, voici quelques*

*exemples de ce qui
vous attend dans
Dementia, un jeu
d'aventure loufoque et
surrealiste ! La folle
furieuse vous guette !*



Imaginez-la avec un nez à matois et un président. Elle ne vous fait pas penser à quelque-une ?

Format CD-Rom PC
Éditeur Tuzter
Sortie Disponible
Prix Env. 35,- F
Genre Aventure,
Config. Mini, 15M, 16 M,
CD 5x
Config. Recom. 1133, 16 M,
CD 1x

Dementia

Faut pas pousser mémé...

S'il est une chose qu'on peut conceder sans aucune controverse à Dementia, c'est qu'il apporte un souffle d'originalité à une catégorie de jeux qui en a bien besoin (aventure, pour ceux qui ne savent pas !). Oubliez donc les Indiana Jones et autres agents secrets, vous allez incarner le parfaïn anti-héros : une grand-mère vulgaire, violente et alcoolique (avouez que vous en avez toujours rêvé !). Même si faire la tournée des bars avec ce personnage atypique aurait suffit à certains (n'est-



Lette salle de bain serait tout à fait anormale si une vache n'y dansait pas frenétiquement !

ce pas Eric ?), les développeurs se sont donné la peine d'élaborer un véritable scénario (ce n'est peut-être pas le bon terme !). Figurez-vous que cette pauvre grand-mère s'est fait dérober son livre de cuisine par un lapin maléfique et ceci la veille du pique-nique annuel de la famille Crotonys (on mélange entre la famille Bundy pour le côté beau) et la famill-

le Adam's pour le côté méchant). Vous allez donc aider cette vieille dame à retrouver son livre afin qu'elle puisse préparer un copieux repas à son adorable famille. Enfin, quand je dis adorable... elle l'est uniquement quand la femme ne met pas de cliques au mari et que le bébé ne dégouille pas de grenades en plein milieu du salon, c'est-à-dire presque



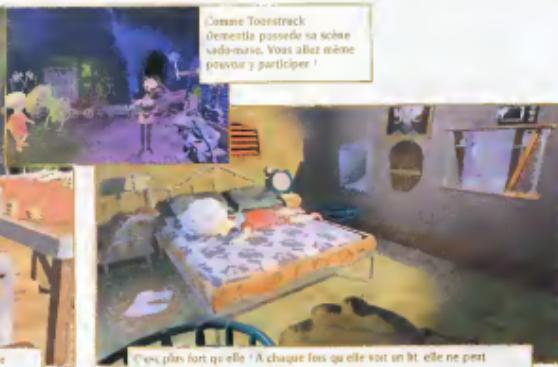
Un camion perche dans un arbre et un pêcheur de lardons. Ne vous inquiétez pas, vous êtes dans Dementia !



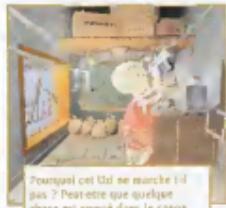
Il suffit qu'elle touche un objet quelconque pour déclencher une terrible réaction en chaîne !



Pour prendre la place de cette joueuse, il va falloir assister à un terrible stratagème. Pas de plié !



Comme Tornstrack, dernière passeuse sa soeur sado-maso. Vous allez même pouvoir y participer !



Pourquoi cet Old se marche-t-il pas ? Peut-être que quelque chose est coincé dans le canon...

jamais ! Ces petites anecdotes vous donnent une idée de l'ambiance déroutante qui règne dans Dementia. Ne soyez donc pas choqué de rencontrer une vache en train de s'appeler dans la salle de bain ou encore une maitresse en train de frotter des extraterrestres qui en redemandent. Si l'humour ne fait pas mouche à tous les coups, l'ambiance et les réactions de la grand-mère ont le mérite de nous faire sourire. C'est simple, on se demande sans cesse quel défilé nous réserve l'écran suivant !

UNE MALADIE DÉPISTÉE

Mais comme la plupart des jeux d'aventure qui sortent de l'ordinaire, Dementia n'échappe pas au problème d'incohérence dans les énigmes. Si certaines sont tout à fait faisables, d'autres sont vraiment tuées par les cheveux et provoquent un désintérêt assez rapide. Il arrive même qu'on ne comprenne absolument rien de ce qui se passe à l'écran... serait-ce le prix à payer pour obtenir un produit original ? Je vous laisse méditer sur cette

question que j'ai lancée sans avoir de réponse et passe maintenant à la réalisation. Les graphismes sont vraiment beaux et font penser à ceux de Day of the Tentacle par leur caractère bisoumé (décor de travers, objets avec des formes étranges, etc.). La grand-mère est dotée d'animations loufoques et réassurantes. Ainsi, elle ne descendra pas les escaliers mais glissera sur la rampe, elle ne contournera pas un lit mais sauterà sur le matelas, je pourrais continuer mais je ne le ferai pas. Les différentes musiques qui vous accompagnent



Ce n'est pas parce que mamie fait un tour de machine à laver qu'il faut en déduire qu'elle est folle !

sont variées mais également énervantes pour certaines d'entre elles. Les bruitages (limités au strict minimum) ponctuent souvent l'effet comique de certaines situations. Bref, l'ambiance sonore est plutôt réussie. L'interface qui n'exige l'utilisation que d'un seul bouton de la souris est tout honnêtement impeccable. Cette dernière propose d'ailleurs une petite énigme : vous pourrez déplacer certains objets en tirant en fil depuis celui-ci et dans la direction visuelle. Ainsi, pour trouver ce qui se cache derrière un tableau, il faudra le déplacer dans le bon sens et ne pas se contenter de cliquer dessus.. amusant. L'aventure qui propose dix mondes différents (et une bonne durée de vie) ne vous épargnera pas les désagréables changements de CD (le jeu tient sur cinq disques). Dementia est donc un jeu original et distrayant mais qui présente cependant de nombreux petits défauts. ■

Sébastien Tasserie

L'AVIS DE SEBASTIEN

★ ★ ★ Dementia est déroutant et original, il est aussi complexe et parfois incompréhensible. De plus, les dialogues n'étant pas nombreux, le jeu risque de se résumer très vite à une simple traversée de lieux magnifiques pour les joueurs les moins persévérents. C'est d'autant plus dommage qu'il est très agréable et plutôt inhabituel d'incarner une vieille mamie aux mœurs discutables et aux réactions imprévisibles. Sa réalisation et sa longue durée de vie en font tout de même un bon jeu d'aventure pour les professionnels du genre.

Dementia

Graphisme ★★★★

Son ★★★★

Animation ★★★★

Durée de vie ★★★★

Les plus

- Personnage principal
- Situations comiques
- Décor superbes

Les moins

- Enigmes infâtables
- Changements de CD
- Peu de dialogues

Enfilez votre combinaison spatiale, faites chauffer les réacteurs, et préparez-vous pour un très long voyage aux confins de l'univers. Voyage sur lequel un clone de Jules César, Nell Armstrong et Luke Skywalker réunis.

ne crocherait sans doute pas.

Pax Imperia

Eminent Domain

«Jocari» te salutant

Les possibilités offertes par Pax Imperia sont variées et très nombreuses. De la configuration de votre race aux décisions de répartition de bronzioufs accordés aux différents cheasseurs, rien ne vous sera épargné pour atteindre votre objectif. Stratégie, diplomatie, mais également une bonne dose de patience sont autant de qualités indispensables à la réussite de votre expansion coloniale.

Après une intro assez quelconque et à l'orée d'une nouvelle partie, vous êtes amené à configurer l'Univers dans lequel vous allez évoluer, ainsi que votre race. Rien à redire là-dessus, c'est simple, plutôt amusant et ça vous ouvre l'appétit pour la suite. Seize races prédéfinies, aux aspects dignes d'être les descendantes d'E.T., vous sont proposées. Je vous conseille cependant de passer quelques minutes (pas plus, c'est promis) à affiner votre propre race, avec tous



Ne tenez pas en gros tout plein dans leurs caisses ? Pour peu on y croirait Michael Jackson !

les détails croustillants que cela comporte (le choix de l'atmosphère respirable par exemple). Cela permet, outre l'amusement, de se familiariser avec les capacités de vos troupes. Il ne reste alors plus qu'à préparer votre univers de jeu, en choisissant notamment le nombre de systèmes plané-

taires, le nombre d'adversaires dirigés par l'ordinateur, la difficulté, la taille de vos vaisseaux et c'est parti. Précisons qu'un des intérêts du jeu réside dans la possibilité de se mesurer à quinze adversaires simultanément, gérés par l'ordinateur ou non (le mode multijoueur par réseau ou Internet est possible). Je vous



Le petit rond rouge vous indique un combat, touchez-y ou il se fera sans vous !

La vie semble mortellement emmêlée ici. Je n'y enterrerai même pas mon père ennemi, quoique.

Format CD-Rom PC
Éditeur RU
Sortie Octobre
Prix 49,95
Genre stratégie spatial
Config. Mini: 128 Mo RAM,
16 Mo, CD, 2K, Windows 95
Config. Recom.: 133, 16 Mo,
CD, 4K, Windows 95

Coloniser Hamlet IV, argh c'est intolérable !
Quas a été très loin, cette fois c'est la guerre !

conseille cependant de débuter avec un unique adversaire, vous serez tranquille un moment et pourrez vous familiariser avec le jeu.

Le premier objectif sera de coloniser le plus de planètes possibles, mais attention, ne posez pas vos valises n'importe où : de nombreuses planètes paraîtront effectivement peu hospitalières, d'autres (les plus riches évidemment) auront déjà été colonisées par vos adversaires, eux aussi gagnés par la soif de la découverte.

RIEN NE SERT DE COURIR

Entre vos adversaires et vous s'engage une course technologique, pour laquelle il ne faudra pas perdre de temps. Effectuez des recherches dans différents domaines et améliorez ainsi vos vaisseaux, armes et infrastructures. Ne vous attendez cependant pas à devoir cliquer partout comme un fou. Non, cette course-là s'appa-

elle à vraiment belle allure ma bonne, non ? Mais jusqu'où se modifiera-t-elle ?



L'AVIS DE NICOLAS

★ Devenir le Christophe Colomb de l'espace n'est pas chose aisée. Avec ses multiples écrans de commandes, Pax Imperia semble d'une approche assez complexe, mais la logique de l'interface à la souris en fait un soft finalement assez jouable. Offrant un univers de jeu énorme mais finalement peu varié, Pax Imperia semble pourvu d'une durée de vie quasi illimitée et, à condition de ne pas se laisser impressionner par la prime complexité du jeu et la lenteur des événements, peut se révéler intéressant, voire distrayant pour les amateurs de gestion.

Chercher n'est pas tout, le plus dur, et ici le plus long, est bien souvent de trouver.

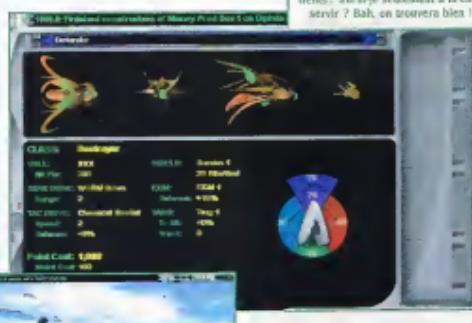
rester difficile de vraiment influencer la bataille. Aussi, apprenez à être diplomate et à utiliser la force à bon escient, car vos adversaires n'hésiteront pas à vous réduire à l'état de poussière stellaire s'ils en ont l'occasion. Pax Imperia se manipule à l'aide d'une dizaine de panneaux de commandes, certes agréables, mais dont la maîtrise nécessite quelques heures de jeu. L'ambiance sonore, sans être inoubliable, colle bien aux actions et une voix vous fait connaître tout événement important, comme l'engagement d'un combat ou la construction d'un bâtiment. Bref, si vous êtes en manque d'action, passez votre chemin, Pax Imperia est réservé aux passionnés de gestion, et pourra leur apporter de nombreuses heures de divertissement. ■

Nicolas Barbier



Cliquez sur les petits hologrammes pour accéder aux divers écrans de commandes.

Cela-là, il est armé jusqu'aux dents... aurai-je seulement à m'en servir ? Bah, en trouvera bien !



Pax Imperia
Eminent Domain

Graphisme ★★★

Son ★★★

Animation ★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Univers immense
- Durée de vie
- Avec nombreux

Les moins

- Complexité au début
- Gestion du temps
- Univers répétitif

Sub Culture risque de se faire des ennemis.

Dorénavant, ce sera limpide pour ceux qui en doutaient encore : la carte 3D est un élément

Indispensable de l'arsenal du joueur.

Comme quoi une plongée en eau trouble nécessite une bonne définition graphique.

Format CD-ROM PC
Éditeur UBI Soft/Criteriun
Sortie fin novembre
Prix Env. 390 F
Genre Archi/Simulation
Config. Mini, 386, 15 Mhz,
carte VGA, CD-Rom, 40 Mo RAM
Config. Récom. Full avec
30fx, joystick

Sub Culture

Sous-marin jaune

Vous êtes un marin. Enfin, dans Sub Culture, tout du moins. Vous mesurez quelques millimètres à peine et si ça ne suffisait pas à fouter votre journée en l'air, sachez que vous êtes seul au monde, sans nulle part où aller. En effet, votre maison a été écrasée par une énorme masse de fer blanc venue de la surface, un machin qu'ils appellent « boîte de conserve ». Heureusement, il vous avez encore votre outil de travail, votre petit sous-marin jaune. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre au boulot pour régulariser votre compte en banque. Mais sachez que la situation politique dans la région où vous opérez n'est pas des plus fraternelles. Deux ethnies, les Bohines et les Prochias ont laissé d'anciennes querelles remonter à la surface et ont mis le feu au fonds des océans. Histoire de courroux le tout, votre zone pulule de pirates qui se foutent bien de cette guerre et ne s'intéressent qu'à votre bâtiment et à sa cargaison.

Factions/Réactions

Inutile de rêver à un monde parfait dans lequel vous allez pouvoir naviguer au gré des courants sans jamais vous mouiller. La prospection et



Bohine City, va vous servir de second foyer depuis la destruction de votre pavillon étanche. Huit wet house.

Une tortue, c'est taciturne, sort, mais c'est aussi blindé qu'un Sherman alors ne l'appréciez pas trop près

ramasser toutes les saloperies qui traînent, c'est bien gentil mais ça coûte... Reste à mettre vos capacités au service d'un des deux employeurs potentiels, voire même des deux si vous aimez le sport et l'argent. Étudions un instant les camps en présence. Les Bohines tout d'abord car c'est

au-dessus de leur base que vous commencez la partie. Ils sont bien gentils, ceux-là. Ils sont opposés aux Prochias, une bande de technocrates humains et coincés. On dit d'eux qu'ils produisent des diamants en se nourrissant de charbon. Si on met de côté le prix exorbitant des pièces détachées qu'ils proposent, leur principal défaut est de prendre tout le monde pour des tanches et de s'imaginer que personne n'a envie de leur projet d'arme secrète... Restent enfin, à condition d'oublier les pirates, les Raffineurs ►



Non seulement il a l'air moche mais en plus il est coûteux. En voilà un qui va flir chez Vrage, bien sûr.



Waou ! Une vraie mine de Thorium ! Les charbons de marin vont aller bon train chez Lulu la Nantaise, ce soir...

L'AVIS DE XAVIER

En prenant de l'ancien et en l'habillant de neuf (un magnifique rendu 3D), Sub Culture parvient à faire illusion un temps. C'est beau, d'accord, mais le jeu peche par son manque d'originalité. En plus, s'il y a une intrigue, elle n'est pas relancée assez souvent. Cela éviterait pourtant cette impression d'être là uniquement pour aligner des missions indépendantes les unes des autres et sans finalité. Et puis, la taille minuscule de « l'océan », même rapportée à l'échelle de ses habitants, laissera les explorateurs sur leur faim.

► Ils ponctuent et rendent propre à l'utilisation ce que vous récupérez sur le fond océanique : le Thorium ou le métal, par exemple. Les membres de la confrérie des Raffineurs sont pacifistes, n'ont pas de préférence et approvisionnent tous ceux qui peuvent payer...

NWORKS

Vous pourrez choisir vos missions en escale, auprès des terminaux des uns et des autres. Elles sont au nombre de 27 et composent 4 niveaux différents. Sub Culture va mettre votre loyauté à rude épreuve et ce manque de mémochisme surprend de prime abord. Il ne sera pas rare qu'une mission vous force à briser votre entente avec ceux qui vous a employé pour la mission précédente, jusqu'à ce qu'il ait à nouveau besoin de vous. Les Proches vous demanderont, par exemple, de faire échapper leurs ingénieurs priés soint que vous avez vous-même livrés aux Bohèmes. Le double-jeu dans toute sa splendeur ! Mais au-delà de toutes ces missions, vous aurez l'occasion de sauver votre

monde de la destruction. Plus fort encore, vous découvrirez qui sont ces géants vivants au-delà de la surface, qui polluent votre cadre de vie par leurs déjections diverses et qui ont détruit votre foyer. Rassurez-vous, dit comme ça, cela pourra sembler tragique mais l'ambiance de Sub Culture est plutôt humanistique et bon enfant. Pour ce qui est du graphisme, disons qu'on assiste, avec une carte 3DFx, à tout ce qu'il est souhaitable de voir en matière de rendu sousaquatique. La lumière se décompose à travers la surface pour tomber en larges rayons qui disparaissent au fil des mouvements, les masses de rochers

apparaissent comme sortant d'un brouillard, la nuit et le jour sont gérés, etc. Splendide.

Mais le vrai problème de ce jeu est de ne rien nous proposer d'autre qu'un « Privateye » ou « Elite » sous-marin. L'habillage a changé mais le principe reste le même. Et nous savons tous que pour gagner à ce genre de jeu, il suffit de se montrer opiniâtre, de gagner un max de brouzoufs pour suréquiper son vaisseau et devenir quasi-invincible, ce qui réduit drastiquement la durée de vie dudit jeu. Il est dommage que Sub Culture n'apporte rien de neuf à ce niveau. ■

Xavier Hanart

Sub Culture

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Magnifique en 3Dfx
- Ambiance rigolote
- Bon rendu sonore

Les moins

- Un seul vaisseau
- Musique planante
- Principe déjà vu

Ne me demandez pas ce que je lui ai fait, je n'en sais rien. Mais il me gêne à érafler la peinture de mon sub.

Voilà un pirate qui va bientôt pouvoir se faire greffer des branchies. À mon commandement : « Torpille, lans ! »

Sous cet angle, cela pourrait ressembler à une poule alors que ce n'est qu'un malheureux clou dans une planche.



CD-ROM GAMING magique

Recevez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison.

Toutes les nouveautés et bien que les meilleurs titres : jeux, culturel, musical, audio-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique, vous ne payez que pour la communication (5,57 F / 7 mn)*

Conquest Reality, Total Annihilation, Carmageddon, Trick, Virtua Fighter 2, Jonah Lomu Extreme Assault, Atlantis, Monster Trucks, Thrill, Sierra Sport Golf, Pandemonium, Dungeon Keeper, etc.

Lecteur CD-Rom Plantronics 24X IDE, Lecteur CD-Rom Pioneer 12X SCSI int, Sound Blaster AW864 PNP Gold, Max TV, Max HDTV, Max Sound 64 PNP Home Studio, Joystick Wingman Logitech, etc.

Nouvelle rubrique Hardware

Dispo

3 6 1 7

Il va falloir vous y faire... et vite !
À l'approche de la Coupe du Monde 98,
la déferlante des jeux de foot va incendier
nos PC. Pour changer,
c'est une simulation
de gestion de club qui
vous est proposée
dans Guy Roux

Manager 98 de
chez Ubi Soft.

Guy Roux

Manager 98

Faut pas gâcher

Non mais que croyait-il ce cher Luc ? Non content de me «voler» le test de Age of Empires ce mois-ci, il pensait m'éviter prochainement du poste de Grand Journaliste Sportif Virtuel (voir numéro précédent, test de World Football 98) que j'en gagné à la sueur de mes crampons en 3D motion capture ? Soyons sérieux ! Je suis le Jean-Mimi de la micro, le Thierry Roland du PC. Done, rendons les lauriers à César et

Guy Roux Manager 98 à moi-même. Bon ! Il va falloir vous y habituer : les jeux de foot vont réellement inonder le monde du PC dans les prochains mois. L'apothéose sera bien évidemment juillet 98 puisque la Coupe du Monde devrait faire naître chez les programmeurs et les éditeurs une furieuse envie de cogner dans une balafre en cuir blanc avec des losanges noirs. Toujours est-il que

dans ce soft, vous ne cognerez sur rien du tout. En effet, vous êtes impulsé à la tête d'une équipe française de D1, D2 ou Nationale et ne jouerez absolument pas les matchs. Les plus frioles préféreront choisir une pointure telle que Monaco, Marseille ou le P.S.G., tandis que les plus coiffus choisiront de hisser l'équipe de Thouars au firmament. Outre l'équipe, les premiers menus

Beuh... Mes joueurs font le pied de grue et non gardent pique même un respiro !



d'options vous permettront de jouer à un niveau plus ou moins facile (10 degrés de difficulté), seul ou jusqu'à quatre, et de une à cinq saisons, voir indefinitely.

UN BROUILLON DE JEU

La petite nouveauté consiste à inclure sa propre photo, histoire d'épater ses copains :

« Hé, t'as vu, c'est moi l'entraîneur de Thouars, cool, hein ? »
« Ouais, poussé-toi, j'veux choisir le P.S.G... ». Petit gadget certes futile

CD Consoles

FINAL FANTASY VII

LE JEU DE RÔLE DE
L'ANNÉE TESTÉ PAR
LA RÉDACTION

POUR 40 F SEULEMENT



INÉDIT
LE CD AUDIO
DE MUSIQUES
ORIGINALES
DE CORE DESIGN

EXCLUSIF

180 PAGES DE MAG
ET 68 PAGES
DE SOLUCES



Une bonne idée : l'équipe type après la fin d'une journée de championnat.



Les joueurs ont des statistiques très détaillées mais le tout est un peu brouillon

► mais toujours agréable. Ensuite, c'est l'avalanche d'options. C'est bien simple, ils ont pensé à tout chez Europress ! Vue du jeu en SVGA, SVGA entrelacée, VGA, petite ou grande fenêtre, détails plus ou moins importants, il y a une dizaine d'options rien que pour la vision des matchs. Imaginez alors pour gérer votre équipe : Transferts, marke-

L'AVIS DE GÉDRIK

★ Tout commençait bien. Tout plein d'équipes, tout plein d'options, des stats hyper complètes et la possibilité de paramétriser le jeu à souhait, il y avait franchement de quoi saliver d'envie face à ce Guy Roux Manager 98. Seulement les graphismes des menus sont passablement moches, l'interface est sans doute la plus brouillonne jamais réalisée et un effet lassant se fait ressentir dès les premiers matches. Les quelques trouvailles ne sauvent pas ce soft de l'ennui. À réservé aux amateurs qui y trouveront toutefois leur compte,

ger 98 en est un bel exemple. Les menus sont moches, l'interface est brouillonne et l'on passe en moyenne une demi-heure à essayer de tout mettre au point entre chaque match. D'ailleurs, en parlant des matchs, leur réalisation en 3D n'est pas vraiment réussie et on a souvent l'impression d'insister à une rencontre de foot du troisième âge tant les joueurs semblent souffrir d'arthrose. C'est dommage puisque ce soft aurait pu détonner les meilleures. Peu de choses y ont été oubliées, si ce n'est une finition digne de ce nom. La version testée étant en anglais, il nous a été impossible de vérifier la base de données sur les joueurs français. Mais celle sur les anglais étant relativement remarquable, on ne peut qu'espérer retrouver le même souci du détail pour les équipes hexagonales. Quant à Guy Roux, il a suivi à voir dans ce jeu que Thierry dans un défilé de mode. C'est pour dire... Si vous êtes fan de l'entraîneur d'Auxerre, il va falloir repasser... ■

Sergent-chef Gédrik Gasperini



Les corners souffrent d'une visibilité proche du zéro.



Un bon choix dans le staff technique, mais un choix trop restreint.

Guy Roux Manager 98

Graphisme ★★

Son ★★

Animation ★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Options multiples
- Base de données
- Statistiques complètes

Les moins

- Interface brouillonne
- Vision des matchs
- Répétitif

ting, agrandissements du stade, entraînements, choix du staff technique, retransmissions TV, prix des places, contacts avec les supporters et la presse, c'est bien simple, rien n'est laissé au hasard. Alors quand vous saurez aussi que la plupart de ces options peuvent être directement gérées par l'ordinateur et ce individuellement, vous risquez d'avoir la tête qui chauffe... Une aspiration et on continue. De très nombreuses statis-

Perfidies et sournois jusqu'à La moelle

DÉMO DE WORMS 2 SUR
WWW.WORMS2.COM
LA MOELLE SUR UN FORMIDABLE SITE



A tous les accros de
Worms: attention!

Les adorables petits tueurs sont de
retour dans Worms 2. Encore plus de pagaille,
de destruction, de cascades incroyables et de
nuits blanches déliantes en perspective!

Et ces débauches invertébrées
se savourent de plusieurs façons: parties à un
seul joueur, ou à plusieurs joueurs à tour de rôle,
ou encore en réseau ou sur Internet.

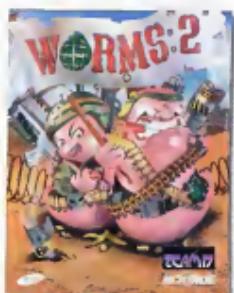
Humiliez vos amis,
vengez-vous de votre famille,
anéantissez les nouveaux venus,
Worms 2 vous garantit des heures de
frénésie et de folie totale!

TEAM17

MICROPROSE

CD-ROM

Worms 2: La guerre des
lombriques. Embarquez vous
dans une aventure hilarante.



© 1997 Team17 Software Ltd. Tous droits réservés. Publié par Team17 Software Ltd. Réservé et Composé par MicroProse Inc.
Team17 et Worms sont des marques ou des marques déposées de Team17 Software Ltd. MicroProse est une marque déposée de MicroProse Inc. Dessin: Stephen Andy Souter

**Le hockey sur glace
est un sport aussi
prisé en France que le
chasse au Falcoz.
Il y a des adeptes,
certes, mais très peu.
Electronic Arts a**

**décidé de nous faire
changer d'avis avec
un NHL 98 absolument
fabuleux et
à la réalisation
époustouflante.**

NHL 98

Tu cherches les crosses ?*

Ils sont fous chez Electronic Arts. Certes, le hockey est au Canada et aux États-Unis ce que le pain est en France, le whisky chez Éric et le farine chez Gen4 : une sorte de vertu nationale. Mais en France, ce sport se résume à une poignée d'adeptes si on le compare au foot, au rugby, au tennis et même, j'en suis sûr, au canoë kayak. Alors pourquoi sortir un jeu sur un sport méconnu et où une trentaine de zagueurs (remplaçants compris) se gênent les arrières tandis que si ça se trouve, dehors, il fait beau ? Hein ? Déjà, il y a un an, on avait fait un gentil petit test express de NHL97, pensant qu'Electronic Arts s'arrêterait là pour cette série déjà aussi longue que celle des Fifa ou NBA Live. Et bien non. Ils persistent les bougres et nous balancent ce mois-ci NHL98 ! Et vous savez quoi ? Ils ont bien raison. Tout commence par une présentation tonitruante, vidéo plein écran sans carte, musique à donf*, effets de caméra sublimes. De quoi se retrouver sur le



Les engagements sont souvent primordiaux, ne les perdez pas

écran avant même d'avoir vu apparaître un menu. D'ailleurs, en parlant des menus, ils sont, comme toujours chez Electronic Arts, clairs, précis et magnifiques. Finis les menus à rallonge, les tableaux incompréhensibles où l'on se perd pour finalement ne changer aucune option de peur de planter la bécane. Là, vous choisissez parmi 26 équipes d'Amérique du nord, 2 équipes des meilleurs joueurs ou encore 18 nationales. C'est énor-

me quant on connaît le peu d'équipes existantes. Vous pourrez voir toutes les statistiques des équipes comme celles des joueurs (matchs joués, buts marqués, réussite, forme, etc.). Après quelques parties, vous pourrez même regarder les stats des joueurs que vous aurez créés ou encore les vêtres en tant que hockeyeur virtuel. Que dire de plus sur les menus ? Vous



Allez, hop, un p'tit coup de crosse dans la gueule n'a vu ni connu et je prends quatre minutes de pénalité



Allez, à trois ! leur colle une patate dans la lucarne gauche

L'intro est superbe et montre bien le but du hockey : envoyer son adversaire dans la balafraude



**Format CD-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie 1998
Prix Env. 150 F
Genre Hockey sur glace
Config. Mini. 733 MHz, 16 Mo,
CD-Rom
Config. Recom. 733 MHz, 32 Mo,
CD-Rom, Win95**



pouvez, pour vous concentrer sur le jeu, enlever individuellement toutes les règles du hockey, cela signifiant que NHL 98 les prend toutes en compte. Vu le nombre de règles dans ce sport, on s'écrit au gêne... Génie largement confirmé par le fait de pouvoir jouer en réseau, à condition de posséder de grosses config*. Mais passons au plus excitant, le jeu en lui-même. Sous une musique bâton (son SFX Dolby surround) puis face à un public en liesse et deux commentateurs absolument fabuleux, vous débutez le match avec votre première ligne de joueurs (quatre lignes de cinq joueurs par équipe, changées au fur et à mesure par l'ordinateur). Et là, c'est le choc. Le terrain est superbement rendu, tout comme les joueurs. Une merveille de graphisme, du jamais vu pour un jeu de sport. Quant à l'animation, elle est tout simplement époustouflante.

UNE ANIMATION EXTRAORDINAIRE

Vous tirez, passez, accélérez ou utilisez un coup spécial (intelligemment décodé par l'ordinateur selon votre position) avec une fluidité et une facilité déconcertante. Tout un tas de petites anims viennent canchner idéalement ce délicieux NHL 98 : Si vous percez violemment un adversaire

contre la vitre, elle voile en éclats, si votre joueur est puni, il frappe de dépit sur le banc... etc. Et ce n'est pas fini ! L'I.A. est excellente, à tel point que vous aurez enfin des adversaires et des partenaires intelligents qui ne feront pas n'importe quoi. Pour finir, disons que le seul vrai hic au tableau est le besoin impératif d'une grosse config*. Un Pentium 90 suffit certes à condition de virer l'animation de la foule, les ombres et tout un tas de petites options utiles mais tellement

HIT

NHL 98

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Splendide
- Prenant
- Jouabilité

Les moins

- Config* musclée
- Éditeur de joueur
- Parfois brouillon

L'AVIS DE CEDRIC

Si je suis un Zeus de la batte, je dois bien avouer que mes prouesses en patins à glace se résument à quelques fractures et ecchymoses. Autant dire que le hockey, très peu pour moi... Mais là, E.A. frappe très fort ! Une merveille de jeu qui est incontestablement le meilleur jamais réalisé sur PC, toutes catégories sportives confondues. C'est beau, fluide, exaltant, et pour cela, on oubliera le besoin d'une grosse config*. E.A. est passé au niveau des éditeurs de jeu de sport, on attend (enfin moi tout au moins) NBA Live 98 !

agréables... Toujours est-il que NHL 98 tourne bien mieux que NHL 97 et qu'il donne sur Pentium 166 des résultats fabuleux. Bref, il n'y a pas à dire, NHL 98 est sans doute le meilleur jeu de sport (simulations de tutore non comprises) jamais créé sur PC. Une septième merveille qui confirme la grande classe de E.A. Sports. Et si le rêve se poursuivait avec NBA Live 98 et Fifa 98 ? ■

Marechal Cedric Gasperini

* ...elles sont dans l'armoire, au fond du vestiaire.

Euro
compact

À 10 km de Paris
Eurocompact
réalise le
pressage
de vos CD-Rom

**Des prix !
Des délais ! 33 01 30 86 42 42**

**et en stock, au meilleur prix,
des CD-R**



Gold Memory
650 MB
74 mn
Multi-speed
2X, 4X

**Revendeurs contactez-nous
au 33 01 30 86 42 42**

Mane Slayer

**Shaw's
PC 50-50**



Dans cette déclinaison médiévale/fantastique de *Tale no Princess*, vous voilà prisonnier, et devez estimer un maximum d'ennemis. Le château vous est donné entre quatre personnes dites chacun de trois attaques différentes. Mais, si l'interaction avec le décor est bien gênée, nous sommes loin du fun appartenant à *Tale no Princess*. De plus, le jeu a perdu sa « non linéarité », les niveaux sont bien moins originaux et les graphismes (3D) ont perdu de leur cache ! ■



Sonic 3D Flickies' Island ★★

**des sites Internet
sur PC ou Mac
affilé par Google**



Les nouvelles aventure du petit hérisson bleu proposent toutes les ingrédients habituels : les prières à collecter, les bonus (invisibilité, bouclier...), les ennemis (crocodiles, abeilles...) et les boss de fin de niveau. Grâce à l'arrivée de la 3D, vous pourrez en plus vous déplacer sur 360° dans des décors au relief prononcé de pad est obligatoire pour une bonne jubilation ! Même si les graphismes ne sont pas d'excellente qualité, l'ensemble devrait plaire aux plus jeunes.



Chasm : The Rift

89



Si Chasm - The Rift est un émeline quale-like, celui-ci se varie d'une grande innovation : la possibilité de tirer sur chaque membre des ennemis. Vous venez ainsi des bras s'en voler et des têtes exploser. Malheureusement, ce système devient vite gadget et le joueur retourne rapidement à l'ancienne méthode (tirer sans viser). Avec 9 armes bancales, 16 niveaux très trop homogènes (base militaire, Egypte, etc.) et des graphismes moyens, ce jeu n'arrive pas à convaincre ■



Sena Daytona Deluxe ★★

Georg-August
Universität Göttingen
Fakultät für
Sozialwissenschaften



Pour la deuxième version de son grand classique adapté sur PC, Sega nous avait promis d'exploiter le MMX afin d'améliorer la fluidité. Bonne nouvelle, il s'y sent très bien. Malheureusement, c'est toujours aussi bien malgré un ajout de quatre volumes et quatre circuits. Si vous avez 300 balles à claquer, il vaudrait mieux vous offrir 30 parties d'affilé en circa de plomb que ce soft de « naze-care ». C'est par dommage que le roi de la console sera le cador sur nos PC. ■



**Recevez rapidement
et sans autres frais
vos magazines préférés**

08 36 29 25 63

CONNEXION-FIN



Allo Presse

Avec Allo Presse, sur le
08 36 29 25 63, vous pouvez
commander le numéro en cours
(disponible en kiosque), le pro-
chain numéro, ou bien encore
un
ancien numéro.



08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste,
le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.

À ce prix, *Cyrix* de faire mal

Avec le Kaiwin Cyripower MX, la démocratisation du PC a fait un pas de plus. Cet ordinateur, loin de rechercher le détail qui tue à tout prix, est un excellent rapport qualité/prix, tempéré par des performances 3D décevantes.

Amis des jeux et de l'information bonjour ! J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à vous annoncer. La bonne c'est que vous pouvez désormais acquérir un PC plutôt bien équipé pour moins de 7 000 F. La mauvaise, c'est que si vous obtenez



un excellent résultat en 2D, il n'en est pas de même en 3D. Donc, si vous ne faites que du jeu 3D, inutile d'aller plus loin, sauf si vous êtes curieux et désirez comprendre cette limitation.

Ladite limitation est due au processeur. Avec le 6x86 MX, Cyrix nous propose un processeur plus puissant et moins cher que le Pentium d'Intel. Le 6x86MX est un peu le Pentium killer. Le processeur fait en effet partie de cette génération de concurrents d'Intel destinés à contrarier le monopole du Pentium, voire du Pentium III. Si Cyrix en est le concepteur, c'est IBM qui le fabrique. C'est pourquoi



vous trouverez ce processeur sous les deux marques... Au niveau technique, il faut tout d'abord savoir que la référence du processeur ne correspond pas à sa vitesse réelle, mais plutôt à l'équivalent Intel qu'il concurrence. Ainsi, le 6x86MX P166 ne tourne qu'à 133 Mhz, mais il est au moins aussi rapide qu'un P166 Intel. Le 6x86MX fonctionne à 2,8 V, tout comme les Pentium MMX. À condition que le Bios soit adapté, toutes les cartes

mères qui supportent le Pentium MMX sont virtuellement capable de faire tourner un processeur Cyrix MX. Demière petite précision : sachez que le Cyrix est équipé de 64 Kbyte de cache en interne, c'est-à-dire le double du Pentium MMX. Équivalent Pentium MMX donc, mais dont les performances au niveau des calculs de virgules flottantes laissent un peu à désirer. Du coup exit les traitements en 3D, aussi bien en jeux qu'en



création. Certes, à condition d'avoir un peu de temps on peut se permettre de nuancer un peu le propos, du moins pour la « crée ».

La machine

Malgré son prix, l'équipement reste digne d'intérêt. 16 Mo de Ram EDO, un disque dur Quantum Fireball ST de 2.1 Go, un lecteur de CD-Rom 8x Mitsumi, une carte vidéo ATI, une carte sonore 16bits ESS Audiодrive, ainsi que les indispensables écran 14 pouces, clavier et souris. Par ailleurs, le chipset PCI de la carte mère est un TX (le tout dernier), et 512 Ko de cache sont installés d'office. Les connaisseurs apprécieront. Enfin, une paire de haut-parleurs autonome est livrée avec l'appareil. Ceux-ci se sont révélés plutôt agréables à l'écoute. Hélas, ils ne sont pas équipés d'un réglage du volume et c'est bien dommage. Une configuration qui correspond à une bonne machine d'entrée de gamme. Solt. On ne s'étendra pas sur le look néo-stalinien première époque du boîtier mini-tour... Il est vrai qu'on a déjà vu bien pire. L'assemblage quant à

lui est propre et logique. Côté performances, cet ordinateur n'est pas complètement au top. Mais rien de bien surprenant si on considère que nos tests sollicitent beaucoup le co-processeur mathématique qui traite notamment la virgule flottante. Le disque dur se révèle excellent, puisqu'il transfert à 13 mb/s pour un temps d'accès mini-mini de 8 ms. Le lecteur de CD-Rom est un peu moins impressionnant, mais se situe dans une moyenne acceptable pour un 8x avec 900 Ko/s de taux de transfert et un temps d'accès de 140 ms environ. En revanche la carte graphique ATI se comporte un peu comme une brouette,

ce qui n'aide pas non plus. Le moniteur est signé Philips. Il est référencé 104S dans le catalogue du constructeur. Certes, 14 pouces, ce n'est pas énorme, d'autant plus que ce moniteur a une fâcheuse manie de perdre sa synchronisation (le centrage de l'image sur l'écran) dès qu'on change de résolution. Cela dit, la correction de ce petit désagrément s'effectue en un tour de molette, mais bon, c'est dommage. Reste que l'image est bonne, malgré un léger bombardage de l'écran. Mais dans cette catégorie de prix, vous ne trouverez probablement pas mieux.

Bruno Gasnier

Kaiwin Cyripower MX

Constructeur : Kaiwin

Langue : Français

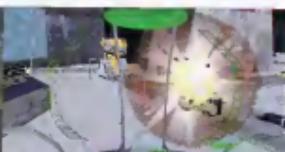
Prix : moins de 7 000 F

Config. testée : 6x86 P166MX, 16 Mo de Ram EDO, cache 512 Ko, lecteur de CD 8X, carte son 16 bits, disque dur 2 Go, écran 14" et enceintes.



Videologic et NEC repassent à l'offensive avec leur seconde génération de cartes accélératrices 3D, les Apocalypse 3Dx et 5D. Vont-elles parvenir enfin à faire de l'ombre à la reine du genre, la 3Dfx et son chipset Voodoo ?

Apocalypse 3Dx - 5D



Même si la puissance théorique des cartes PowerVR, Videologic n'est jamais encore parvenu à imposer sa technologie d'accélération 3D, surtout par manque de représentation au niveau des jeux. Mais à l'aube de la sortie de sa nouvelle génération de cartes, basée sur le nouveau chip POX2, Videologic entend bien rectifier le tir et financer de nombreux ports directs ou au moins une compatibilité Direct3D poussée. Avant tout, précisons que la 3Dx donne les mêmes performances que la 5D mais requiert une carte vidéo principale tandis que cette dernière affiche aussi bien en 2D qu'en 3D. Sur un P166 doté de 32 Mo de Ram, en 2D les performances sont bonnes et en 3D il faut reconnaître que la carte mérite son appellation de carte accélératrice, mais reste quand même inférieure à une 3Dfx à configuration égale. Par exemple, on obtient sur Moto Racer environ 15 images/sec. contre 25 avec une 3Dfx. De même Jedi Knight tournant sur Apocalypse produit une moyenne de 20 à 25 images/sec., contre 30 à 35 sur 3Dfx. En général, l'Apocalypse s'en sort quand même très honorablement sous Direct3D. Les performances sous OpenGL sont aussi correctes, surtout avec Quake qui commence à être bien optimisé sur

cette carte. Par contre Hexen 2 est clairement moins fluide que la version 3Dfx. Finalement, c'est la version SGL (version spécifique PowerVR) de Tomb Raider qui nous a le plus surpris, affichant en moyenne 30 images/sec. en 800x600 ! C'est le seul jeu vraiment jouable à une telle résolution, l'Apocalypse pouvant théoriquement monter jusqu'à 1024x768

en 65000 couleurs, ce que la 3Dfx ne peut faire. Vivement que d'autres développeurs produisent des versions spécifiques à la PowerVR, ça à l'air de lui réussir ! En attendant, comme les Apocalypse paraissent plus dépendantes de la puissance de votre ordinateur

qu'une 3Dfx, nous ne conseillons son achat que si vous disposez d'une bête de course, genre P200 au grand minimum avec 64 Mo de Ram. Si vous répondez à ces critères, sachez que le bundle est plutôt intéressant, offrant Tomb Raider SGL, Mechwarrior 2, Moto Racer, Ultimate Race et enfin Terracide. En plus les possesseurs d'une ancienne PowerVR pourront l'échanger contre une 3Dx pour seulement 400 F, jeux compris. ■

Frédéric Marie

Apocalypse 3Dx - 5D

Constructeur : Videologic

Langue : Français/Anglais

Prix : Apocalypse 3Dx : environ 1000 F

Apocalypse 5D : environ 1700 F



+ de 6000 sharewares par modem

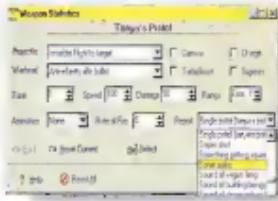
au 08 36 70 28 12



Des tonnes de paix
(vies infinies...) pour
les meilleurs jeux
du moment
(Quake...)

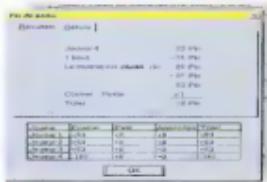
NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



RedEdit V1.4.0.3 WIN95

RedEdit vous permet de changer à peu près n'importe quel réglage dans Red Alert, depuis le coût des structures et des unités jusqu'aux armes qu'elles utilisent. Le tout avec des menus très ergonomiques.



MAXIDisk v1.11w WIN3

Ce jeu de tarot est suffisamment bon pour rendre le jeu agréable, même pour des bons joueurs. Les règles sont en français, les cartes en 256 couleurs sont très agréables.

Vous pourrez jouer contre 2 ou 3 joueurs dirigés par l'ordinateur.

Mais aussi...
des démos de jeux et les dernières
versions des sharewares du moment,
ne oublier plus de 10 000 images
sexy.

Téléchargement
de 250 Mo de nouveautés commen-
ces en français, classées et validées
sur Mac et PC chaque mois.

Rapidité
Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

Comment faire?
Pour obtenir le logiciel "Saprasti",
portez vous au CD-Rom de Géné-
ration 4, dossier Modem. Si vous pos-
dez un modem 14.400 et + récent,
mention la chaîne d'init est : AT&F,
&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28
doit être suivi de 6 virgules (,) pour
temporisation.

Saprasti **Saprasti**

Win X DVD

Project parfait et vraiment pas cher. Non ! Autant mettre les choses au point tout de suite, ce n'est pas parce que le nom contient un « X » qu'il est question de DVD du même nom. C'est le Canou qui va être déçu. Mais, bon... Courage Olivier, N'empêche, le Win X DVD de Jazz Multimedia est un kit qui comprend un lecteur de DVD double vitesse et une carte de décompression MPEG 2. Il faut dire que nous avons testé un exemplaire de pré-série. C'est pourquoi, la marque du lecteur de DVD n'était pas encore arrêtée. Il s'agira vraisemblablement d'un Toshiba. Toujours est-il que nous avons été favorablement impressionnés. D'abord la qualité de l'image restituée est excellente. Celle-ci suppose indéniablement la comparaison



avec certains concurrents plus chers.

Même finesse, même contraste. Mais le plus de la carte de Jazz, c'est sa fluidité sans défaut. Normal, la Jammin, c'est son nom, fonctionne en « Overlay ». Pour cette raison, elle dérive le signal de la carte graphique, via le « feature connector » et la connexion de sortie VGA. Même si le constructeur annonce une compatibilité universelle

avec les cartes graphiques, l'expérience montre que ce type de connexions souffre quelques fois d'incompatibilités d'humeur. Gaffe donc. Le logiciel qui accompagne le produit et qui pilote les fonctions de la carte est d'une ergonomie et d'une « intuitivité » remarquable. Quant à son prix, il est de moins de 4000 F. ■



Constructeur : Jazz Multimedia / Langue : Français / Prix : moins de 4000 F.

Digital Edge F1 SIM

Si la simulation sur PC devient de plus en plus réaliste, le plaisir est souvent gâché par une interface restrictive comme le clavier ou la manette de jeu. C'est pourquoi, pour les fondus de simulation de courses auto, une petite entreprise anglaise, Zye Technology, s'est lancée dans la réalisation d'accessoires sans compromis. Construction tout métal, volant en cuir,

pédalier massif et vitesses au volant, tous les ingrédients d'un vrai cockpit, sans le cockpit, sont réunis grâce au volant Digital Edge F1 SIM. Du coup, il est difficile de le distinguer d'un vrai volant de sport. Le Digital Edge F1 SIM, est fixé sur une colonne de direction en métal. Deux plaques de contre-plaqué placées sous le moniteur assurent une stabilité parfaite. La colonne est fixée par des vis rapides au support, ce qui permet un démontage aisément. Sous le volant, deux leviers font office de commande de boîte de vitesse, comme sur une vraie F1, et deux boutons supplémentaires sur le dessus peuvent être attribués à des fonctions pour l'arrêt au stand. Ces quatre boutons signalent leur activité par des petits témoins lumineux. Au pied, les



deux pédales, comme le boîtier sont aussi en métal. Le montage est on ne peut plus simple puisqu'il suffit de connecter le volant au pédalier par une prise DIN et le pédalier à la prise joystick. De multiples réglages sont possibles pour le pédalier. Il ne manquerait que l'exiguité de la carlingue, les relents d'huile chaude et les odeurs de caoutchouc brûlé sur l'asphalte luisant pour s'y croire tout à fait. ■



Constructeur : Zye Technology / Langue : Français / Prix : environ 1500 F



**Jusqu'à
38%**
de réduction
sur nos offres
d'abonnement



votre
abonnement GENERATION 4
+ le jeu **Jedi Knights**



369 F*

A prix d'enfer !



418 F

GÉNÉRATION 4 : 418 F
JEDI KNIGHT : 369 F*
TOTAL : 787 F
POUR VOUS : 489 F

votre
abonnement GENERATION 4
+ le jeu **Blade Runner**



399 F*

A prix d'enfer !



418 F

GÉNÉRATION 4 : 418 F
BLADE RUNNER : 399 F*
TOTAL : 817 F
POUR VOUS : 489 F

Ce mois-ci LE JEU
JEDI KNIGHT ET
BLADE RUNNER AVEC
VOTRE ABONNEMENT A
GENERATION 4 !

Jedi Knights

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros avec CD-Rom),
avec en plus le jeu Jedi Knight [JKT] au prix exceptionnel de 489 F (étranger 600 F)

Nouvel abonnement Réabonnement

Cocher cette case pour un abonnement sans jeu : 290 F (étr. 370 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pay : Tél :

Règle par : chèque à l'ordre de Pressimage mandat lettre

Carte bancaire n° :

Expiré fin : .../...

Date : .../.../...

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

Génération 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex.

Tél : 01 64 54 76 89

B104A

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus".

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement.

Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient utilisées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Blade Runner

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros avec CD-Rom),
avec en plus le jeu Blade Runner [BLR] au prix exceptionnel de 489 F (étranger 600 F)

Nouvel abonnement Réabonnement

Cocher cette case pour un abonnement sans jeu : 290 F (étr. 370 F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pay : Tél :

Règle par : chèque à l'ordre de Pressimage mandat lettre

Carte bancaire n° :

Expiré fin : .../...

Date : .../.../...

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

Génération 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex.

Tél : 01 64 54 76 89

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus".

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement.

Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient utilisées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

B104A

**POUR
VOUS FAIRE
PLAISIR OU A
OFFRIR**

**CHAQUE MOIS
SUR
LES CD-ROM DE
GÉNÉRATION 4,
DES DEMOS
EXCLUSIVES DU
TOP DES JEUX
MICROS**



**GEN
ERATION**

Bridget sur mini CD-Rom 8x8



ne collection
photos exclusives
sur mini CD-Rom
8x8 cm.

Déjà parues :

Pointphoto



Pointphoto



CD-Rom disponible sur
simple demande par Minitel :

3617 Pointphoto

5 minutes suffisent !

L'Événement en kiosque ! Rolling Thunder™ de VIVID



kiosque



Rolling Thunder: enfin les VIVID GIRLS en France !

oujours:



BALLOON'X

40 niveaux et autant de séquences vidéos avec des jeunes femmes qui ont de la conversation ! Un jeu inédit et trépidant. Crevez un maximum de ballons en un minimum de temps

galement disponibles :



ditions disquettes uniquement.

versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.

X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.

Dal'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maïva

Castil'X : un jeu de plateforme avec 35 séq. vidéo illustrant le Kamasutra

Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.

Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.

Hôtesses du tél. rose : sourez-vous les convaincre de s'exhiber ?

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à :

MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

d'images

PC/Mac

aux CD-Roms interactifs disponibles:

- | TITRES | PRIX |
|---|------------------|
| <input type="checkbox"/> Internet Rose | 49 F |
| <input type="checkbox"/> Bomb'X | 1 litre = 69 F |
| <input type="checkbox"/> Dal'X | 2 litres = 125 F |
| <input type="checkbox"/> Castil'X | 3 litres = 175 F |
| <input type="checkbox"/> Arcad'X | 4 litres = 220 F |
| <input type="checkbox"/> BALLOON'X | 5 litres = 260 F |
| <input type="checkbox"/> Filles de JB Root | 6 litres = 300 F |
| <input type="checkbox"/> Hôtesses du téléphone rose | 7 litres = 335 F |
| <input type="checkbox"/> Rolling Thunder | 8 litres = 365 F |

montant : _____ F + 20 F de Port = Montant total : _____ F

DM :

NOM :

ADRESSE :

de postal

Ville:

Signature:

compagné de votre règlement par chèque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivement

UNIQUE !

CD Hot Magazine
Spécial Vivid

64 pages

sur les Vivid Girls

+ 1 CD

Vivid Interactive

Mac et PC !



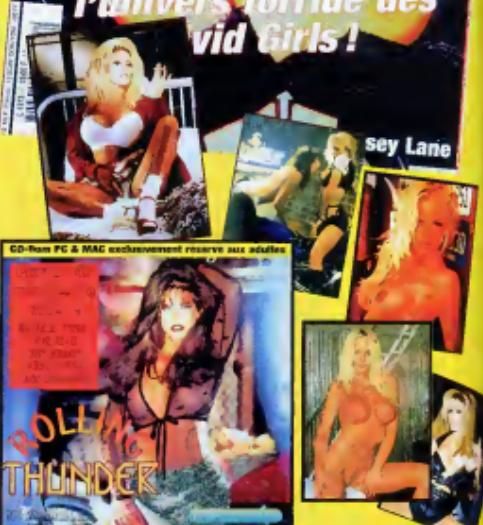
Offert !

Rolling Thunder

- Une nouveauté inédite
- Des jeux
- Des démos
- 60 photos de Vivid Girls
- Le film : Rolling Thunder, avec Raquel Darrion
- Des extraits de grands classiques Vivid



Découvrez
l'univers torride des
vid Girls !



BD & MANGAS POUR ADULTES

GEISHA

164 PAGES

25F

10 HISTOIRES COMPLÈTES

Réserve
aux adultes
OCT-NOV 97
BIMESTRIEL 175
CANADA 7,95 \$

+ GUIDE D'ACHAT MANGAS-VIDÉOS



Prix : 15 F

nouvelle formule :
jeux vidéo + mangas

Trois fois plus
d'annonces gratuites !

Jeux, consoles, ordinateurs, mangas, vidéos japanim',
goodies, correspondants, contacts...

Bon pour une annonce gratuite à paraître dans OKAZ
et à renvoyer à OKAZ : 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

Nom : Prénom : Age :

Profession ou occupation

Adresse :

Code Postal : Ville : Tél. :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Votre annonce :

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT*



VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cocher les CD-Rom
que vous désirez recevoir

- Nouveau ! Gagnez au lot:
CD de rencontres interactive
Anal Rodeo (interactive)
Les perverses (1000 photos)
Teeny Bondage 1 (1000 photos)
Teeny Bondage 2 (1000 photos)
Asian 1 (1000 photos)
Asian 2 (1000 photos)
Star Trique (video CD)
Virtual Vision (1000 photos)
Fantasm Anal (1000 photos)
Mangasland 2 (photos Mangas)
Virtual vision oral (photos)
Virtual vision Anal (photos)
Virtual vision SM (photos)
Virtual vision Top Model (photos)

TOTAL CD-ROM FOIS 39 FRS

A retourner à CDXMAG,
33 rue des prairies 75020 PARIS

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Nombre de CD-Rom : X 39F = F

règlement par chèque
(à l'ordre de CDXMag)

UNE COLLECTION DE CDX GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.

10 NOUVEAUX TITRES



de commandé à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

- Cocher les CD-Rom que vous désirez recevoir, vous
ne payez que les frais de port, soit 39 fr.
- PointCD (interactif)
 - Star Gold (interactif)
 - CD-Rom interactif: Asian 1
 - Star Trique (video CD)
 - Quimby's Vénus interdit
 - Cygne (Vénus interdit)
 - Big Mac (Vénus interdit)
 - Total anal (Vénus interdit)
 - Ann Integy (Vénus interdit)

Nombre de CD-Rom : X 39F = F

TOTAL GENERAL FRS

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le

5,57 F la minute

3617 CD Actif

- 1-Choisissez le ou les CD désirés.
- 2-Laissez-nous simplement vos coordonnées
sur le 3617 CD Actif ou renvoyer le bon de commande
ci-dessous.
- 3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous plis discret par
la poste en **48 heures**.

**Une offre vraiment complète :
Video, Mangas, photos, jeux interactifs**



Nippon Hard 1 - Volume 1 sur 2 en 3D
Génital - 100% d'interactions et de sexe



Les Martini 1 - Volume 1 sur 2 en 3D
Génital - 100% d'interactions et de sexe



Pleasure-CD 1 - Volume 1 sur 2 en 3D
Génital - 100% d'interactions et de sexe



Virtual Vision 100% d'interactions et de sexe



Anal 1 - Volume 1 sur 2 en 3D



Zara White 1 - Volume 1 sur 2 en 3D

Où je souhaiterai recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUIT** suivants.
Je me paye que les frais d'envoi + d'expédition soit 39 F par CD

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Actif
52 avenue Parmentier 75011 Paris

CB n° / CB expire / Nom / Prénom /

Adresse / Code Postal / Ville /

- Deborah Manga - Photos
 - Les Mains - Interactive - interactif
 - Oral Games - interactif
 - Voyeur extrême - interactif
 - Virtual secrétaires - interactif
 - Les filles du plaisir - Video Mangas
 - Hommards Marquis - Video Mangas
 - Ecstasy & souvenirs - Video Mangas
- Nombre de CD fois 39fr = fr

Réglage par CD au choix

à l'ordre de CD ACTIF

à renvoyer une envoi rapide

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS
15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 10H A 19H
NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT
GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19



CYBERVISION VOUS PRESENTE SA NOUVELLE GAMME DE CD ROM PHOTOS



LA TOUTE DERNIERE COLLECTION DE 12 TITRES DE 4 000 PHOTOS CHACUN. TOUS LES THEMES POUR TOUS LES GOUTS ET UNE QUALITE PHOTO ENCORE JAMAIS EGALEE.



3 CD !

RENDEZ-VOUS AVEC JULIA CHANEL
 Un CD tout revolutionnaire intelligent pour 1er fois une intelligence artificielle. Grâce à votre clavier, choisissez ce que vous voulez voir de Julia Chanel, ça suffit à hard. Un niveau d'interactivité jamais atteint... + de 2000 de vos personnalités font de ce coffret 2 CD le titre de l'année.



WORLD OF SEX 3
15000 PHOTOS !
25 FILMS !
COFFRET 2 CD !

3615 CYBERVISION
 Site web : www.cybervision-info.com

EXCEPTIONNEL !
2 CADEAUX AU CHOIX !



(CHOISISSEZ UN DE CES DEUX CD ROM
LORS DE VOTRE COMMANDE)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 38 H. 1000 titres à la vente. 100% satisfaction. L'expédition

COMMANDEZ ET RÉCEvez par Chq au 08 36 69 04 49

300 références
 dispo. 24H.

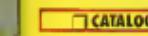
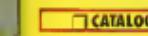
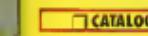
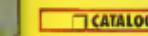
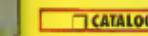
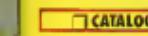


**PACK :
 LES 2 CD
 STARS POUR
 599 Frs**



LES PACK PRIVATE : ENCORE DES REMISES
2 TITRES GROUPES = 369 Frs
3 TITRES GROUPES = 539 Frs
4 TITRES GROUPES = 699 Frs

CHOISISSEZ VOTRE PACK PARMI CES DOUZE TITRES PRIVATE



IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

L'événement !

C'est CD Charme
N°9

Le 18 Octobre 97,
chez tous les marchands de journaux

CADEAU ! CD HDT 9, le magazine du X sur CD.

Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites Internet et plein de surprises...

1 magazine

+

1 CD-Rom

650Mo de lave en fusion



Coupon à renvoyer à : Diskimage, CD Charmes,

5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex en joignant

39 francs par exemplaire + 10 francs de frais de port

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Je certifie être majeur :

Signature obligatoire

GPC 52

* Éditeur : Phasmagie - S.211 TFC le mardi.

CD CHARMES n°9
Quantité : x 39FF

VOUS NE REGARDEREZ PLUS
JAMAIS VOTRE VOISINE DE PALIER
COMME AVANT...

UN CHOIX DE 300 CD-ROM SUPER HARD SUR 3615 AMARINTER

Une sélection des meilleurs CD-Rom dans tous les genres : interactifs, films ou photos, des plus soft aux plus hard. De nombreux CD mangés en un consommé. Toutes les dernières nouveautés du moment... les prix défient toute concurrence.

Cd-Rom à la vente au détail
2,29 Fc le mardi.

UNE ENORME
SURPRISE
VOUS ATTEND

DU NOUVEAU SUR LE 3617 POINTCD

Incrovable !
TOUS CES CD
GRATUITS

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...



PLEASURE CD N°2

Avec le jeu "virtual casting" et la pipe du mois de Rafaella...



STARS NUDES 1 & 2

Les plus grandes Stars complètement nues !



GAGNEZ AU LOTO

Optimisez vos gains grâce à ces précieux utilitaires !

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...



INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS... INTERACTIFS... Vidéo MPEG



NO MY GOD
Voir un film avec une voulue
sortir sur le god...

1) Me & PC

LES MARTIES
Inscrivez-vous à toutes vos
questions et toutes vos
réponses... VF. Me & PC

ZARA WHITE
Inscrivez-vous à toutes vos
questions et toutes vos
réponses... VF. Me & PC

VOTEUR
Inscrivez-vous et abonnez-vous
aux termes tel que
peppermint, VF. Me & PC

INTERACTIFS
L'amour virtuel
des vues

BIG MEL VOL 1 :
NOUVEAU

NOUVELLES PROPOSITIONS
Vidéo MPEG de qualité,
une compilation de films
érotiques interactifs.

**Retrouvez tous ces CD et cinquante autres sur le
3617 POINT CD ou par correspondance**

GRATUITEMENT

**3617
PointCD**
plus rapide...

- 1) Choisissez votre CD Rom
- 2) Envoyez simplement vos coordonnées.
- 3) Envoyez en 48h sous plis discut...

Des offres d'affaires sont sur le 3617 PointCD
à envoyer sur simple demande : Internet, phone...

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Règlement à l'ordre
de CDX-MAG

Je certifie être majoré
Signature _____

- Chèque
 Carte Bancaire

_____ / exp. _____ / _____

Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir.
Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39frs par CD.

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Total Femmes Anal (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 2 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 3 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 4 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 5 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 6 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 7 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 8 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 9 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 10 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 11 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 12 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 13 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 14 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 15 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 16 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 17 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 18 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 19 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 20 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 21 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 22 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 23 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 24 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 25 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 26 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 27 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 28 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 29 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 30 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 31 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 32 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 33 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 34 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 35 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 36 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 37 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 38 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 39 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 40 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 41 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 42 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 43 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 44 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 45 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 46 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 47 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 48 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 49 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 50 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 51 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 52 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 53 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 54 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 55 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 56 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 57 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 58 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 59 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 60 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 61 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 62 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 63 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 64 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 65 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 66 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 67 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 68 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 69 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 70 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 71 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 72 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 73 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 74 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 75 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 76 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 77 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 78 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 79 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 80 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 81 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 82 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 83 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 84 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 85 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 86 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 87 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 88 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 89 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 90 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 91 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 92 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 93 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 94 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 95 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 96 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 97 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 98 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 99 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |
| <input type="checkbox"/> Pleasure-CD 100 (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) | <input type="checkbox"/> Bestialité (100%) |

Nombre de CD : fois 39frs = frs

TOTAL GENERAL

FRAIS

Les gros kadôs de Noël

Hé oui, une fois de plus l'hiver approche, les guirlandes vont bientôt pousser sur les sapins. Le plus malheureux dans l'histoire, c'est encore cet idiot de Père Noël, parce qu'avec tous les jeux à sortir le mois prochain, ça lui promet un lumbago des familles !



TOMB RAIDER 2

Vous l'attendez tous ! Lara devrait faire un come-back remarqué le mois prochain, tout du moins si elle ne décide pas de nous poser un lapin histoire de prolonger l'agonie ! Cette fois-ci, Lara participera à une quête d'une mystérieuse dague très convoitée, dans des décors superbes, des extérieurs imposants, et des mouvements encore plus précis et variés pour notre héroïne... Haaaa, il faudra garder votre calme quand elle fera balancer langoureusement sa... nattie, au gré de ses gracieuses évolutions !

I-WAR

Ocean promet de marquer le genre du combat spatial de manière indélébile avec ce jeu créé par des programmeurs très prometteurs. Posé dans un univers réaliste où la position des planètes et les lois physiques sont aussi proches que possible de la réalité, vous partirez en croisière à bord de la corvette Dreadnaught contre des indépendantistes hargneux. L'histoire développée dans des séquences cinématiques somptueuses ne devrait être égale que par la variété tactique des combats.



Palmarès des meilleures ventes du mois de septembre Electre Multimédia

Rank	Nom de mois	Titre	Editeur	Classement du mois précédent	Evolution	Motifs classement
1	(3)	Dungeon Keeper	Bufffrog	1	→	1
2	(3)	Atlantis	Cryo Interactive	2	→	2
3	(1)	Little Big Adventure	Electronic Arts	-	-	3
4	(9)	Missions Taïga	Westwood/Virgin	3	↘	1
5	(4)	Theme Hospital	Electronic Arts	7	↗	4
6	(4)	Tomb Raider	Eidos Interactive *	6	→	1
7	(4)	Moto Racer	Electronic Arts	4	↘	4
8	(3)	Flight Simulator 6	Microsoft	20	↗	11
9	(1)	Warcraft II	Electronic Arts	-	-	9
10	(3)	Need for Speed 2	Electronic Arts	10	→	10

Electre

3615 Electre

Retrouvez parmi 5 000 titres CD celui qui vous intéresse.



MYTHTM

LES SEIGNEURS DAMNÉS



LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !

- Le premier jeu de sa catégorie à proposer un environnement en véritable 3D et rendu réaliste des paramètres physiques du terrain et des objets : les morts restent sur le terrain, les tirs du sommet des collines portent plus loin, les mouvements des troupes sont affectés par le relief et le type de sol...
- Une formidable équipe de 25 missions qui vous entraînent dans un monde fantastique, au cœur d'une guerre titanique entre les forces du Bien et du Mal.
- Une intelligence artificielle puissante et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.
- Des tactiques de combat redoutables : vos adversaires ont leurs caractéristiques propres et connaissent leurs stratégies pour vous neutraliser.
- Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre.
- Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.
- Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
- Nombreuses options réseau : réseau local ; modem ; connexion directe via internet (jusqu'à 16 joueurs) et le serveur dédié de Eidos.
- Conditions climatiques et éclairages dynamiques sur les terrains, les troupes, les projectiles...



EIDOS
Entertainment Software
Division of Eidos Interactive France
7 Avenue du Général Leclerc - 92150 Suresnes



BUNGIE

Pour toute information
www.eidos-france.fr
3618 EIDOS
01 39 68 19 24

